FINAL FANTASY X-2

ULTIMANIA

究 極 攻 略

FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA
Edited by Studio BentStuff
Published by DigiCube



PlayStation 2

FINAL FANTASY X-2

ULTIMANIA®
究　極　攻　略

FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA
Edited by Studio BentStuff
Published by DigiCube

PlayStation 2

Visual Produce:Kou Masui,Osamu Kushima (DigiCube)
Art Direction:Tadashi Shimada (Banana Studio)
Design:Tadashi Shimada,Norie Kadokura (Banana Studio)

FINAL FANTASY X-2

ULTIMANIA®

究極攻略

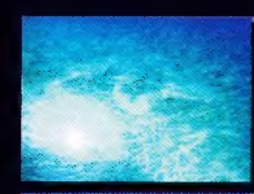
永遠的和平節（永遠のナギ節）

FINAL FANTASY X

ANOTHER STORY

THE ETERNAL "NAGI·SETSU"

※『Final Fantasy X 國際版』的附錄 DVD 內容



優娜（ユウナ）：（37、38、39、40、41。）





優娜：（——2分41秒——最高紀錄。）

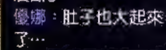


瓦卡（ワッカ）：優娜！時間到了！
優娜：我現在就回去！



瓦卡：妳已經越來越熟練了嘛。
優娜：還差你一截啦！

瓦卡：我已經不行了：就連訓練也很久沒做了。



優娜：肚子也大起來了…



優娜：小孩可不是你要負責生的喔！



優娜：（兩年了，我也可以潛水超過兩分鐘了。）



優娜：（想潛得久，除了體力還需要一些訣竅——。）



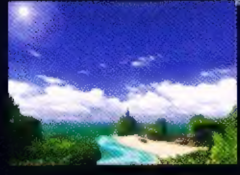
優娜：（用嘴巴說我也聽得不太懂，所以不斷的嘗試，直到最近終於開始了解了。）



優娜：（在那個時候，根本沒想到這種事竟然有也會有訣竅，因為當時根本沒時間去想這些事。）



優娜：（永遠的和平節。）



優娜：（那對我的2分41秒和胖了點的瓦卡來說，是個雖小卻安穩的幸福。）







塔斯吉歐（タスジオ）：兩年前我在水球競技場曾經遠遠地見過您…



塔斯吉歐：不過現在這麼近看覺得您真是美麗啊…
優娜：謝謝您。



塔斯吉歐：今天是為了我孫子的事情來的：我孫子他啊，去加入青年同盟了。



塔斯吉歐：呃 我是不覺得青年同盟有什麼不好，可是我和賤內都是新艾波（エボン）黨的人。當然我兒子他們夫婦倆也都是。



塔斯吉歐：以前我孫子也是和我們一起參加黨的集會，只是有一天突然去加入青年同盟了。雖然說青年同盟裡年輕人多，對我孫子應該可以帶來一些好的影響…



優娜：（自那以後，蘇比拉（スピラ）各地開始出現許多新組織。）



優娜：（所有的人都在尋找自己的未來：像是如何創造新時代，接下來的蘇比拉該何去何從…等等。）

塔斯吉歐：——年輕人們——該怎麼說呢？我覺得他們似乎太急著找出答案了——。



優娜：（當各種思想並起的時候，有時會發生對立的情況。當中也有對這樣的時代感到不安的人。）



優娜：(其實我偶爾也會感到不安……。但是現在這樣就夠了，我現在是抱著這樣的想法生活的。)



優娜：我了解您的心情，但是也請您和您的孫子好好地談一次。



優娜：光從表面或許覺得他們很危險，但是為這世界著想的心意一定是一樣的。





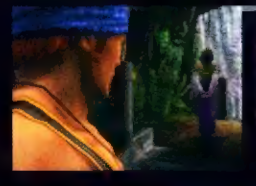
瓦卡：喂———————！



優娜：嗯？是客人嗎？



瓦卡：不…那個村子裡的老爺爺、奶奶們，又在談上次那件事…
優娜：這次又是誰？



瓦卡：好像是新艾波黨主席的兒子喔。
優娜：我絕對不要！到最後一定會被他們當成利用的工具。



瓦卡：喔…不好意思啦…



優娜：我去回絕他們好了。
瓦卡：不用不用！交給我就行了，妳也不想看到老爺爺、奶奶失望的表情吧？
優娜：嗯。



士兵：優娜大人—！



葉巴爾(ヤイバル)：在下是青年同盟的葉巴爾！今天來訪是為了傳達敝盟主努吉(ヌージ)的幾句話！



瓦卡：我們不參加同盟喔！
葉巴爾：呃…
優娜：你是來說這個的嗎？
葉巴爾：是的！



優娜：我不打算參加任何一個組織。
葉巴爾：莫非您要自己成立新組織嗎？



優娜：請您回去吧！



莉可(リュック)：優娜！瓦卡！





優娜：（莉可她偶爾會來看我們。）



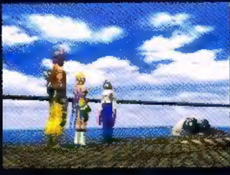
優娜：（她現在有時忙著在各地使用機械；有時忙著挖掘深埋地底或是海中的機械；忙歸忙，看起來好像過得很快樂的樣子。）



瓦卡：給我住手！
莉可：肚子真的大很多喔！



莉可：露露（ルールー）呢？
瓦卡：喔！她在村子裡，等會去看看她吧！
莉可：我當然會去囉！



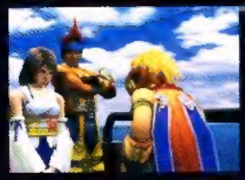
莉可：優娜妳…好像還是沒變嘛。
優娜：嗯！沒變！







瓦卡：奇曼里（キマリ）現在還是在卡卡賽特山（ガガゼト山）嗎？
莉可：對啊，他在指導一些論藏（ロンゾ）孤兒，越來越像個老師了。



莉可：然後啊，我今天帶來這樣他托我的東西，聽說是在山裡找到的。



優娜：天球？
瓦卡：這種形狀很少見喔。



莉可：優娜，妳要好好看清楚喔！



男性：為什麼要抓我？這叫人怎麼接受？喂！你們聽得到吧？如果換成她是你的情人你會怎麼想？去用敵人的機械武器哪裡不對了？想想換成是你會怎麼做吧！放我出去 求求你們讓我見她…



優娜：（我感覺不到懷念，因為那是一直圍繞著我耳邊的聲音…）



瓦卡：啥？那傢伙在幹嘛啊？——等等！真的是他嗎？這是怎麼回事啊？



莉可：我也不清楚，不過你們也想知道吧？
瓦卡：是沒錯啦…
優娜：──嗯！



莉可：那我們去調查吧！
優娜：去哪裡調查？



莉可：妳問我我問誰？總之，我們先去找奇曼里，先聽聽他怎麼說，其他的以後再想。



瓦卡：可是說要去現在不是還什麼都不知道嗎？再稍微調查一下再出動是不是好一點？
莉可：那你說誰要調查？



葉巴爾：請交給我們辦吧！努吉盟主應該也會贊成 不！我一定說服他幫忙的！



瓦卡：回去啦你！
葉巴爾：遵命！那麼在下告辭了！調查清楚後我會再來的！



莉可：以我的立場，是比較希望優娜自己到外面去找啦…
瓦卡：不行不行。
莉可：為什麼？



瓦卡：預約要見優娜的人已經排到三個月以後了，他們都很期待跟優娜見面的。



莉可：那優娜的生活呢？
瓦卡：呃 等哪一天蘇比拉（スピラ）平靜一點…



莉可：光是在這裡等世上永遠不會平靜啦！瓦卡你是怎麼回事啊？優娜不是已經很努力了嗎？



莉可：她不是已經可以好好去思考她自己的將來了嗎？為什麼？



莉可：我每次來都會這樣想，明明每個人都開始追求自己的幸福，卻只有優娜的時光還停在那時候耶！



瓦卡：這個我…
莉可：你這個發福男什麼都不懂啦！優娜！



優娜：我…



優娜：（我也想再出去旅行。）



優娜：（可是突然跑掉說不定會讓很多人感到失望…）



優娜：我…



堤達（ティーダ）：（如果裝著一副聖人模樣，卻得連想說的話都不能說，那聖人我不當！這種想法到頭來什麼都改變不了，什麼人都救不了！）



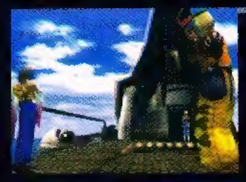
優娜：我去。
瓦卡：優娜！



優娜：我知道這樣很任性，但…這是我自己的故事。



莉可：這才對嘛！



莉可：我就知道妳會答應，所以給妳帶了禮物來喔！
瓦卡：真的假的？



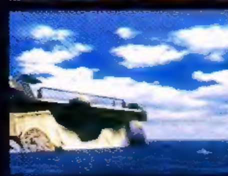
莉可：首先呢，是換衣服。會讓妳整個人氣質不同喔！對了，妳太好認了，所以要改變大一點…



瓦卡：等…等等！我去叫露（ルー）過來！



優娜：（永遠的和平節。）



優娜：（那對我的2分41秒和胖了點的瓦卡來說，是個雖小卻安穩的幸福。）



優娜：（不過…）



優娜：（再貪心一點應該沒關係吧。）



優娜：莉可，我們趁現在快出發吧！







Prologue【序言】

在漆黑的夜空

『大災厄(シン)』如同花謝一般地消失

新導者的夢——召喚獸們漸漸飛入天空消失而去。

而你，超越了祈子們的覺悟

明知當新導者們夢中的札那爾坎特(ザナルカンド)消失後自己會有什麼樣的遭遇，卻仍是傾力相助的你——

自從你消失於晨曦之中的那瞬間

兩年前，從兩年前永遠的和平節開始的那一瞬間。

我的時間 也隨之停止

自脫離了持續千年之久的死亡螺旋，蘇比拉(スピラ)的人們終於能開始安心期待每個明天的到來。

每個人的表情都是那麼開朗、他們不需要再擔心所愛的人、所愛的朋友、甚至是自己的人生忽然就此斷絕。就好像覆蓋著萬物的陰影消失了，讓一切看起來變得更鮮豔，更美麗。

我也覺得，能活著用這雙眼見到所生長的比塞特島(ビサイド島)上，所有人都這麼愉快，對我而言是種幸福。

但是——

自從威脅生命的大災厄消失之後，世界開始以極快的速度改變著。

新導者們進入深沉的睡眠，無法再有人成爲新的召喚士；就算可以爲數也不多吧。同時對寺院不敬的人越來越多。

因爲已經不需要去打倒大災厄了。

似乎有不少人因爲生活太過自由而失去活著的目的。那些無法放棄長久以來寺院教誨的人們以培貝爾(ベベル)爲中心，組織"新艾波黨"追求精神的支柱；討伐隊剩餘的隊員則是發起了"青年同盟"，致力於破除蘇比拉長久以來束縛人心的枷鎖。

世界變動得相當劇烈，帶來變動契機的是我們；

在這個雖自由但容易失去方向的蘇比拉，每個人都在尋找新的自己。

而我——

而我卻一直在原地踏步。

每天都有想見大召喚士的人到比賽特來見我。預約來見面的已經排到很久以後了；因為一天只有24小時，何況還有些非常期待見我的老年人。所以我一直離不開比賽特島。

不，大概不只這個原因吧。

我只是一直在這個與你初見面的小島等著你。邊看著天空，邊向大海吹著你教我的口哨。

我現在口哨已經可以吹得很響了。為了能在海裡發現你，我能在海裡潛水的時間也越來越長了。

對我而言雖是如此。但，我一直在**等你回來**。

在我心靈深處一直認為，如果沒有你，對我而言什麼都沒有意義。

自從失去了你，我也失去了我自己。

這次旅行的契機，是奇曼里托莉可帶來的天球。

內容的人很像你，連聲音都相像到讓我覺得除了你不會是別人…可是那裡面的景物又讓人覺得是個完全不同的世界。

可能是你，可能是別人。說不定是遙遠過去的影像…

雖然如此，我…

我還是想靠自己行動試試看！

想試著去尋找所有和你相關聯的線索，而不是這麼呆等著。

過了這兩年，我年紀已經比當時的你還大了。

不過要是我還像兩年前那個樣子，就算我們能再會，你一定也會很失望吧。

如同你明明對蘇比拉一無所知，卻不知不覺中超越了我打倒大災厄的覺悟一樣；這一次，我要讓你驚訝一下。

當我找到自己的目的，成為天球獵人（スフィアハンター）。

我停滯的時間
也終於開始轉動——



FINAL FANTASY X-2
ULTIMANIA



WELCOME TO FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA!!

一開始，是由「FFX-2」開發小組寄來的一封郵件。

「對你們真是不好意思。」
寄過來的郵件開頭就是這麼一句令人摸不著頭緒的話。
原先是以一種不以為意的心態繼續往下讀，信中寫著：
「不知不覺把這遊戲作成FF系列以來內容最豐富的作品了，
要製作ULTIMANIA可是會很累的喔！」

當去實際接觸遊戲的時候，
我終於了解開發小組的企圖了。
FF系列上最高，高到接近可怕的自由度、
且不知道什麼時候做了什麼事情
對劇情的完成度有怎麼樣的影響，
每個地方都可以讓我強烈地感覺到製作小組對於玩家——
或者說對那些批評前作是條「單行道」的玩家們發出了挑戰書：

「玩得透？那你玩玩看啊？」

「既然他們做出了FF史上內容最豐富的作品，
那我們的ULTIMANIA也絕對要是史上最詳盡的攻略！」

得出這樣的結論並不需要多少時間。
736頁——要維持過去以來ULTIMANIA的高詳盡度，
只有挑戰超越過去最多頁數(640)的「FFX ULTIMANIA Ω」
100頁以上的可怕資訊量。
於是，
製作過程中我們深深感覺到那句「不好意思」真正的意涵……

兩個月後，
組員們經過一段從未經歷的艱辛日程，終於將本書完成了。
在製作過程中我們只有一個意念：

除了提達復活結局、完成度100%之外，
我們還要讓讀者們體驗
所有遊戲製作小組加進『FFX-2』的所有要素！

希望我們的意念能傳達給正在閱讀著這本書的各位！

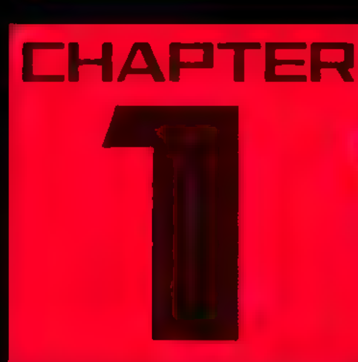
送給同乘於名為『FFX-2』這艘大船的各位夥伴——

Studio Bentstuff (スタジオベントスタッ
山下

FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA

CONTENTS

FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA





WORLD& CHARACTER



世界觀&人物設定





2 YEARS AFTER "FINAL FANTASY X"

～蘇比拉(スピラ)這兩年的變化～

蘇比拉由於優娜她們的活躍，終於脫離了持續千年之久的悲劇漩渦，迎接新的時代，這兩年間，蘇比拉各地情形究竟如何？人們的心境又有怎麼樣的變化？接著就讓我們一一介紹重獲新生的蘇比拉，到底是什麼樣子？

變化① 政治・組織



由於優娜們是以艾波(エボン)教誨之中找不到的方法打倒『大災厄(シン)』；這個鐵般事實震撼了人心，一直以來都是蘇比拉人心支柱的「教誨」「寺院」，其存在意義受到嚴重挑戰。人們面臨思考的徹底轉換以及精神上的自立。全新的精神，需要一個強而有力的基盤；因此自然需要新的組織帶來新的理念。擺脫既定枷鎖的人們開始根據自己的理念結成組織。各式各樣新的主張於蘇比拉各地交錯的同時，有時也帶來新的對立。

「永遠的和平節」，它代表著安穩，不需去擔憂『大災厄』的威脅；但是從某個角度來看，蘇比拉將迎接一個全新的動盪時代。



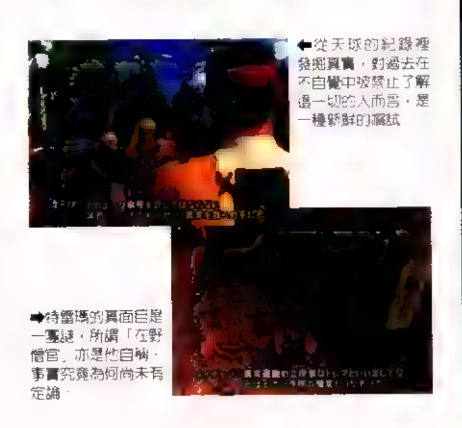
✻2年間的年表



「真實運動」的波濤

雖說人們失去原先信仰的「教誨」「寺院」等等精神支柱；但這樣的混亂並未帶來絕望，反倒激起了「創造新時代」的慾望與熱情。在這當中一位自稱艾波在野僧官，名為特雷瑪(トレマ)的人物所提倡的，便是「真實運動」。

特雷瑪勸進民眾響應真實運動的方式，是主張「用自己的手挖掘出被寺院扭曲的歷史，並正視過去的錯誤以創造新的時代」；這對過去只能單方面接受寺院賜予的人們帶來新鮮的衝擊。短期內真實運動便深入至各地，藉由發掘古老天球(スフィア)的活動，「天球獵人(スフィアハンター)」這個新職業也應運而生。而後來將蘇比拉二分化的其中一個組織「青年同盟」，其主要精神的確立也是在這個時期。



←從天球的紀錄裡發掘真實，對過去在不自覺中被禁止了解這一切的人而言，是一種新鮮的衝試

→特雷瑪的真面目是一團謎，所謂「在野僧官」亦是他自稱，事實究竟為何尚未有定論

各派的結成與對立

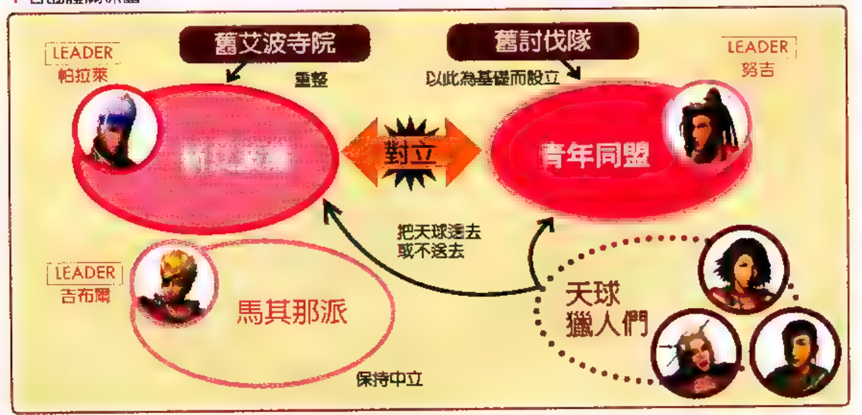
在真實運動初期，由於領袖人物一個接一個地失蹤而失去向心力的艾波寺院，認同特雷瑪本身的實力而邀請他進入組織的中樞。沒多久掌握寺院實權的特雷瑪，將寺院改組成為「新艾波黨」，並獨占人們收集來的天球；於是以原討伐隊隊員為主的年輕人們組成「青年同盟」，嚴厲批判新艾波黨由舊寺院時代以來，包括這次獨占天球的各種行為。結果形成了新艾波黨與青年同盟的雙邊較勁，使大多數的人開始二分法式的靠邊站。

目前，前述的兩個勢力以天球及時代主導權的爭奪為中心相互對立，已經到了隨時可能爆發戰爭的緊張狀態。另外在兩派成立後沒多久出現的阿爾貝特族(アルベド族)組織「馬其那(マキナ)派」，雖然對政治抗爭採取不加以干涉的態度；但由於握有強力的機械兵器，在實質上對另兩個勢力有著一定程度的威脅。相對於這三個固定勢力的組織，新興的職業「天球獵人」，則基於各自目的行動，屬於較流動性的狀態。



←雖然說是變得式微，但是「艾派」的名號依然擁有相當大的影響力，現在支持新艾波黨的人口依然占了大多數。

＊各團體關係圖



新艾波黨 New Yevon



「真實運動」的提倡者特雷瑪於一年前左右創設的組織，實際上算是將原舊寺院重新編制而成。並以「平穩的變化」作為方針讓許多對時代動盪劇烈感到不安的人產生共鳴，因此受到歸屬於寺院者及老一輩為主的廣泛支持。走強硬路線的第二任黨主席，和前議長在不久前的政變中下臺。現在沒有黨主席，而是由穩健派的帕拉萊率領整個黨。

為了防止如舊寺院一樣的集權現象產生所以採取合議制，指揮方面也特地不採取一條鞭式的系統。雖說如此，但其實黨的事務都是由帕拉萊一手掌控。目前最大的課題是如何取回人民對寺院失去的信賴。

←雖然大多都是由原來寺院的僧官或僧兵直接成為黨員，但也有為了復興故鄉防衛家園而加入的培貝爾（ベベル）人民。



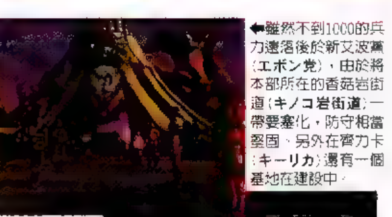
➡總兵員數不下數千人，遠遠超越青年同盟。不過由於分散在各地寺院，因此以戰力而言雙方相去不遠。

青年同盟 The Youth League



為了對抗新艾波黨，經由原討伐隊英雄努吉的呼籲結成的組織。充滿著創造時代的意欲與朝氣，最大的特徵是組織內有許多包括原討伐隊隊員的血性青年。同盟的構成是由10～30個人組成的小隊及統合小隊的中隊構成；而所有的中隊及不屬於上述各隊的成員則由盟主努吉以「大隊長」的身分統轄。

由於努吉來者不拒的方針，內部成員呈現了龍蛇混雜的情形。除了抱持信念加入的人以外，也有形同無賴，單純只是找地方發洩精力的人。雖然目前因盟主的號召力內部尚屬團結，但卻處於隨時可能失控的狀態。

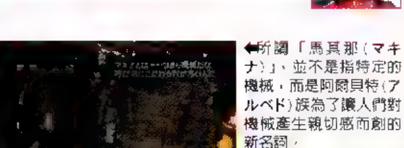


←雖然不到1000的兵力遠落後於新艾波黨（エボン党），由於將本部所在的香菇岩街道（キノコ岩街道）一帶要塞化，防守相當堅固。另外在齊力卡（キーリカ）還有一個基地在建設中。

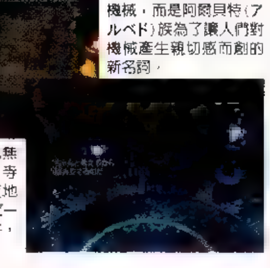
➡努吉真正的容貌與神秘的氣質，在某方面也大受歡迎。有不少女性同盟成員是為了他而加入的。

馬其那派 The Machina Faction

阿爾貝特（アルベド）族中有一派年輕人自稱為「馬其那（マキナ）派」，他們的目標是「靠自己造出完全自創的機械」。不過這個名字只限於聚集在喬瑟寺院（ジョゼ寺院）的族人自稱，並無和其他阿爾貝特族人對立之意，並且和比卡內爾島（ビーカネル島）的挖掘營區合作愉快。到目前為止他們並未涉及影響以天球（スフィア）為中心的爭奪戰中；但從其技術力與機械兵器的威力而言，這組織可說是隱藏著輕易改變蘇比拉勢力版圖的能力。



←所謂「馬其那（マキナ）」，並不是指特定的機械，而是阿爾貝特（アルベド）族為了讓人們對機械產生親切感而創的新名詞。



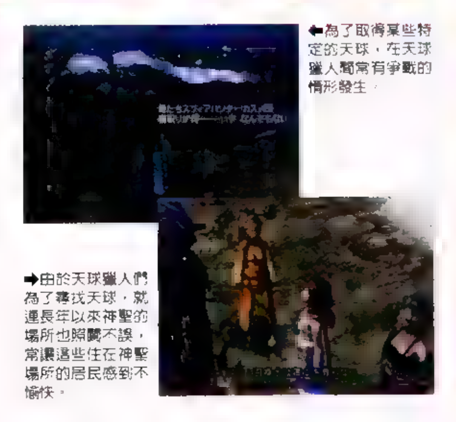
➡馬其那派以目前已無人參拜的喬瑟（ジョゼ）寺院為據點，不分日夜地組裝自比卡內爾島（ビーカネル島）挖掘的零件，進行機械的開發。

天球獵人 (スフィアハンター) Sphere Hunters



隨著真實運動而誕生的新名詞，泛指以收集埋藏於各地的古老天球(スフィア)為業的人。到後來這些不分男女老幼的天球獵人和真實運動的原意——「尋找蘇比拉(スピラ)過去的真實」漸漸有所分別：其中有不少是以單純收集天球為目的的人。

雖說已經沒有『大災厄』的威脅，但埋藏古老天球的場所總是充滿著危險；加上收集作業也需要情報，因此天球獵人幾乎都是組團活動。至於如何處理收集來的天球雖然隨著各人(團)而有所不同，不過一般來說都是經由賣給青年同盟或新艾波來大撈一票。



⬅為了取得某些特定的天球，在天球獵人間常有爭戰的情形發生。

➡由於天球獵人們為了尋找天球，就連長年以來神聖的場所也照闖不誤，常讓這些住在神聖場所的居民感到不愉快。

✻各式各樣的天球獵人(スフィアハンター)團體

※★領導人

★ 海鷗團 The Gullwings

優娜隸屬的團體，以阿尼基(アニキ)和達奇(ダチ)為中心構成。在為數眾多的天球獵人(スフィアハンター)中，是唯一擁有飛空艇的；可以在短時間移動至各地是此團的優點。收集來的天球通常用於個人的情報收集。「海鷗團」這個名字由來，似乎和發現飛空艇[illegible]修斯(セルシウス)時的故事有關。雖然團長是阿尼基，但是一般人常誤認為是優娜。



團員：
★阿尼基、優娜、莉可、佩茵、達奇、辛拉、馬士達。

★ 露布蘭一夥(ルブラン一味) The Leblanc Syndicate

由「大小姐」露布蘭(ルブラン)率領，是天球獵人裡頭最龐大的一團。包括露布蘭身邊的烏諾(ウノー)、沙諾(サノー)，這個團聚集了許多過去擁有各種經歷的人；向心力可說是全斯比拉(スピラ)最強的。視海鷗團為勁敵，雖常常阻礙海鷗團的行事，卻似乎不是視錢如命的集團。以科特薩拉姆(グアドサラム)為據點，將過去辛莫亞(シーモア)的房子當成秘密基地。暗語是「露布蘭小姐做什麼都可以！」。



團員：
★露布蘭、烏諾、沙諾、各級戰鬥員(普通、上級、特級)

★ 小孩團 The Kinderguardians

以伊沙爾(イサール)的么弟巴瑟(パッセ)為中心，加上有點內向的男孩塔羅(タロ)和活潑聰明的女孩哈娜(ハナ)組成。雖是年紀小的小孩團體但其行動力不可輕忽；像是闖入住有強力怪物的迷宮或是潛入戒備森嚴的建築物等等，其活躍度甚至超越一般天球獵人。



團員：★巴瑟、塔羅、哈娜。

變化② 時光流逝下的生活

永遠和平節的來臨，不只是在政治、組織面上帶來影響；而是在蘇比拉(スピラ)的各個層面上帶來了劇烈的變化。「艾波(エボン)的教誨」這種存在了數百年的堅固結構崩潰；機械的使用也提醒了人們新的可能性。長年以來一直認為被「大災厄」威脅性命是理所當然的民眾也開始摸索新的生活方式。

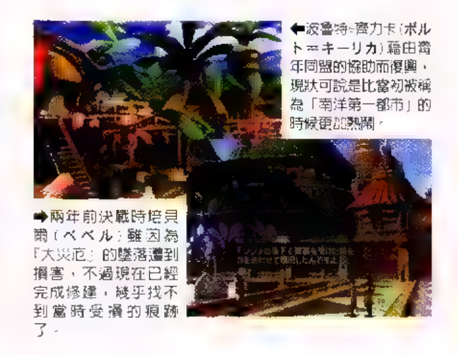
原來「對抗大災厄」的思考模式，隨著「大災厄」被消滅，而使得被遺忘千年之久的「人類相互對抗」模式再度浮現。如果再考量到機械回歸的趨勢，那麼就不得不正視「機械戰爭」這種愚蠢的錯誤再度出現在歷史上。



復興與變化

過去，「大災厄」在各地文化發達到一定程度的時候便襲擊該地，不斷妨礙土地的發展與復興。因此蘇比拉人的生活型態一直被侷限於小規模的聚落，不斷重複著建造隨時會被破壞的家園。不過現在不同了，所有受害災區的復興作業相當順遂，邁著比以往快上許多的發展腳步。

而由於原先統率各地的寺院體制實質上形同崩潰，所以地方自治愈形重要。至於聯絡各方的船隻雖然由新艾波黨繼承舊寺院指揮，但有部分指揮權漸漸將轉移到地方上。



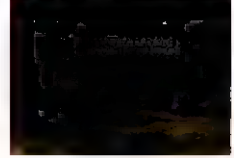
⬅波魯特·齊力卡(ポルト＝キーリカ)藉由青年同盟的協助而復興，現狀可說是比當初被稱為「南洋第一都市」的時候更加熱鬧。

➡兩年前決戰時培貝爾(ベベル)雖因為「大災厄」的墜落遭到損害，不過現在已經完成修建，幾乎找不到當時受損的痕跡了。

機械的普及

原先在寺院的教誨中，提到只要有人繼續使用機械，人類的罪就永遠無法清償；不過兩年前優娜她們不但使用被禁止的機械——飛空艇，還藉由其之機動力、武力等特性，將「大災厄」打倒。也就是說寺院教誨中關於禁用機械的說法已經不攻自破；之後由於機械的方便好用，蘇比拉(スピラ)吹起了一陣機械風，各地發生了近似回歸機械文明的現象。

無疑的，機械可說是創造蘇比拉新時代的鑰匙。但另一方面也有人對這種機械萬能的風潮提出警告，認為機械在帶來便利的同時也帶來各種弊端。而且也有些長年親近寺院的人士還無法對機械放鬆警戒。



⬅寺院的僧兵軍團秘密持有的各種機械兵器，現在則是分配到各個地方、團體，用來清除地方上出沒的怪物。

開始機械化的土地—米韓街道(ミヘン街道)

原來的米韓街道一直由於距離過遠和怪物太多為旅行者們所詬病；現在經由旅行公司的主導，反倒成了機械化發展最快的地方。如能快速讓旅客搭乘至目的地的浮遊艇，及可以自動打退怪物的警備機器人等，都頗受好評。可是從反向來看，機械的普及也確實為米韓街道的自然環境帶來影響；尤其是當地名產「陸行鳥」因為機械化的關係而在街道上銷聲匿跡，令不少人扼腕。



⬅街道的整備主要是由阿爾貝特族(アルベド族)擔任，不過也有因非賽季而沒事做的水鬥球選手來幫忙。

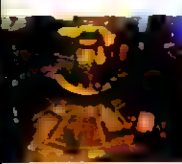
阿爾貝特(アルベド族)的過去與現在

直到兩年前，阿爾貝特族一直因為使用違反寺院教誨的機械而被貼上「反艾波(反エボン)」的標籤，因而遭受迫害，連想定居某處都無法順利、安穩。隨著反艾波這種直接印象的消失，世人對於阿爾貝特族的負面也疾速減弱；甚至由於阿爾貝特族的獨立思考模式以及卓越的能力，現在反倒躍升至領導一般人的地位。現在的阿爾貝特族，有些是在指導機械的使用方法，有些則進行商業活動，在世界各地的各個層面擔任著重要的角色。





➡以前蘇比拉(スピラ)人敬而遠之的旅行公司，現在反而成為商業活動的中心，相當受到注目。



⬅雖然過去遭到寺院的鎮壓而失去了許多同伴，但阿爾貝特族幾乎沒有什麼報復的動作。



⬅由於阿爾貝特族已不再遭受世人的迫害，所以對於兩年前慘遭破壞的故鄉赫姆，目前已無疾速重建的必要。

餘裕的產生

「大災厄」消滅後，人們不需再恐懼隨時失去性命，也不需要日夜緊張地活著。因此原先一直沒有閒暇空間的蘇比拉人，開始有空欣賞身邊的景物；甚至開始出現行走各地旅行的人了。

值得注意的是，蘇比拉人開始追求新的娛樂。到目前為止都是超高人氣的唯一娛樂「水鬥球」，原先也包含著利用選手之間的較勁發洩對『大災厄』的惶恐與不安，因此也受到寺院的大力提倡；現在『大災厄』和寺院都不在了，蘇比拉人對水鬥球的狂熱也漸漸退燒。取而代之的是新型式的娛樂。

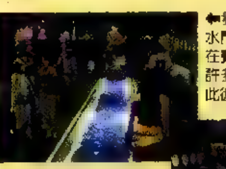


⬅由於奇特的景色之故，目前湧進許多慕名而來的觀光客。

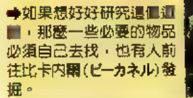
✻五花八門的娛樂

☆搶天球(スフィアブレイク)

阿爾貝特族實業家林恩(リン)利用天球和硬幣所開發的遊戲；屬於尚未出現過的智慧型競技，沒有季節的限制，無論何時皆可進行。雖然參加的人還不算多，但卻在短期間吹起一陣旋風，有人預測舉辦大會的日子將近。



⬅發祥地是盧卡(ルカ)。水鬥球選手準備室由於不在賽季因此無人使用；有許多搶天球的玩家聚集於此彼此磨練技術。



➡如果想好好研究這個遊戲，那麼一些必要的物品必須自己去找，也有人前往比卡內爾(ビーカネル)發掘。

☆和平平原(ナギ平原)：公司的娛樂設施

長年都是不毛之地的和平平原(ナギ平原)，現在有「青空」和「銀色」兩家公司在平原上設置娛樂設施。在廣大的平原上，總計有三個遊戲窗口；在各個窗口有著不同的娛樂設施。除此之外，還有觀光旅行等等企劃，有為數眾多的客人使得這裡相當熱鬧。



⬅青空公司由「青」年們經營；銀色公司則由「銀」髮族經營。彼此都是排除困難經營著。

➡忘記曾有許多人在此喪命的黑暗過去，遊戲公司的人員一心只追求娛樂。

寺院的變化，召喚士的變化

雖然以一個組織而言，目前寺院改組為新艾波黨，並以蘇比拉最大組織的姿態得到廣泛的支持；但各地的寺院實際上卻是經營困難的狀況。因為在施政方面，寺院組織可以經由以前執政的經驗來適應新的時代；但對於民眾而言，各地寺院的存在意義卻是為了打倒「大災厄」用以培育召喚士的所在，也就是說各地寺院幾乎是依賴過去教誨維持在民眾心中的地位。而現在祈禱者們進入深沉的睡眠，各地寺院也失去了過去的昌盛，有些荒廢成為廢墟，有些面臨變革；當然和祈禱者有密切關係的召喚士也不例外。

←相信教誨的人雖然急劇減少，但像艾波禮儀這些習慣仍然存在。

→青年同盟中，也有明白批判寺院不過是舊時代遺毒的成員。

✻各地關於寺院的變化

☆喬瑟寺院(ジョゼ寺院)

位於大陸中央擁有優厚地理條件，且為旅客最熟悉的喬瑟寺院。隨著教誨地位的崩潰，前來參拜的旅客銳減，是所有寺院中荒廢速度最快的。後來以吉布爾(ギップル)為首的阿爾貝特(アルベド)族移居至此後，很諷刺的，這裡便由「禁止使用機械的寺院」搖身一變成為「機械推進派的據點」。



☆馬卡拉尼寺院(マカラーニャ寺院)

其建物本身是藉由祈禱者的法力支撐著，因此在祈禱者法力消失後可說在地理環境上受到最嚴重的影響；祈禱者的凍氣消失同時湖面的冰也溶解，整個寺院沉入湖底，現在連痕跡都看不見了。另外不知是否由於祈禱者法力消失的緣故，鄰近的森林開始出現消失的跡象。



☆札納爾坎特遺跡(ザナルカンド遺跡)

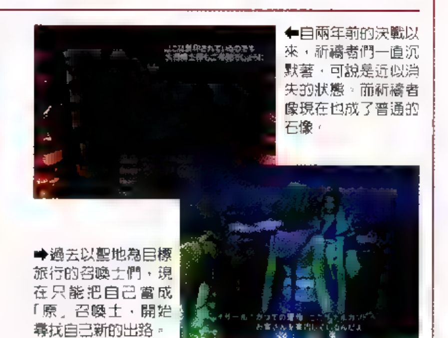
被寺院竄改真相，解釋為由於機械文明戰爭而被消滅的都市殘骸及究極召喚存在的聖地…札那爾坎特遺跡；現在則由席多(シド)發展成觀光地區。利用其歷史的重要性，以可以隨時到達歷史重要場所為號召，使用飛空艇運送觀光客至此觀光，所見之處都擠滿了慕名而來的旅客。



召喚士與祈禱者的現今

「作夢的靈魂」——祈禱者們在兩年前僵娜與「大災厄」的決戰中，放棄繼續「作夢」開始沉睡，現在無論誰叫喚都沒有回應。因此經由與祈禱者們交信將他們的夢具現為召喚獸的召喚士們，全部都喪失了召喚能力。雖然還剩餘著將死者靈魂送往異界的使命，但召喚士們幾乎是被當成「過去的存在」了。

而由於祈禱者們沉睡的緣故，基本上已經不可能在出現新的召喚士了。因此只要死者轉化為怪物的原理不改變；那麼能將死者送往異界的召喚士要是在未來逐漸消失，那麼也會為蘇比拉帶來不小的影響。



←自兩年前的決戰以來，祈禱者們一直沉默著，可說是近似消失的狀態。而祈禱者像現在也成了普通的石像。

→過去以聖地為目標旅行的召喚士們，現在只能把自己當成「原」召喚士，開始尋找自己新的出路。

新的弊害

永遠的和平節並不只有帶來和平與幸福。如青年同盟與新艾波黨的對立等等，現在同樣有許多的問題發生。諷刺的是，這些新的問題，幾乎都是由於『大災厄』的消滅、遠離寺院及寺院教誨後而來，也就是說這些問題，是人們自己所選擇的。

原先集結所有人心的，正是『大災厄』這個人類共通敵人、絕對的惡。而無論教誨的真假，寺院以絕對的立場領導人民的情況已是既定事實。蘇比拉可以說是藉由將所有的責備與憤怒通通集中到『大災厄』身上；將思考的責任交給寺院才能保持一直以來的安定。但是現在已經沒有『大災厄』，也沒有寺院了；換言之民眾必須自己解決自己的問題，管理自己的生活。當能達成這一點，蘇比拉才能說是真正開始"永遠的和平節"吧！



⬅對艾波底下的人民而言，雖然所有的惡都是由「大災厄」單方面加害的，但現在？

✻各種問題

☆失去方向的力量～隨著討伐隊解體而產生的問題

過去討伐隊以「對抗『大災厄』，保護人民的生活」為目的鍛鍊自身的武力。但在『大災厄』被消滅的同時也失去了原先的大義；再部隊中歷練已久的人們開始找不到精力發洩的管道。而賜予他們新目的的則是青年同盟盟主「努吉（ヌージ）」。

由努吉賦予了「尋找蘇比拉真實」新使命，這些年輕人找到青年同盟這個新家，也脫離了原來不安的心情。不過由於同時也得到使用武力的正當理由，一些越是無法控制自己的人越容易陷入單純排除敵對者或是破壞過去的方向。



⬅也有只是想發動戰爭卻忘了原來「創造新時代」目的的人。

☆失去精神支柱引發的不安

對長年相信艾波教誨的人，沒有比這個被異種思想撼動更可怕的時代了。有些人既不贊同新艾波黨也不贊成同盟方針，又無法找出新的精神支柱，只好依賴過去的回憶生活著。

☆治安的敗壞

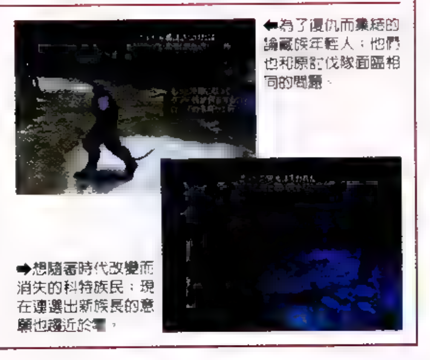
四處旅行的人增加了；另一方面，在部分街道也開始頻繁發生盜賊或無賴集團襲擊旅客的事件，產生嚴重的治安問題。原因並不單純是旅客增加，而是源於失去寺院這個統治機關，人民開始注意自己利益的緣故。如果不確立一個像過去寺院這般統一的規範，這些問題將很難解決。



論藏（ロンゾ）與科特（グアド）之間的不和

現在論藏與科特這兩個種族處於相當緊張的狀態。原因除了兩年前科特族長辛莫亞（シーモア）大量屠殺論藏族人以外，還包含著更複雜的問題。

論藏族人長年鍛鍊身為戰士的能力並以「聖地」的守護者自居，但永遠的和平節到來後，他們失去了這樣的立場。他們將行動方針擺在為兩年前的事件復仇上，其實也包括了統整族人，尋找生存意義的涵義。另一方面科特族則是由於原本自視為高級種族，現在卻無法承受「墮落」的現實落差，而無法邁開腳步迎向新時代。他們兩族的問題或許可說是新時代問題的典型。



⬅為了復仇而集結的論藏族年輕人；他們也和原討伐隊面臨相同的問題。

➡想隨著時代改變而消失的科特族民；現在連選出新族長的意願也趨近於零。





優娜(ユウナ) Yuna ★

蘇比拉眾所皆知的大英雄，大召喚士布拉斯卡(ブラスカ)的女兒。兩年前在未使用究極召喚的情況下將『大災厄』打倒，自己也成為大召喚士。之後在比塞特村(ビサイド村)過著和平的日子，但生活中似乎缺少什麼似的，在看到某個天球後毅然決定外出冒險。受之前的護衛莉可的邀約，成為天球獵人．海鷗團(スフィアハンター・カモメ团)的一員。雖然進入海鷗團才短短一個月，卻已經成為實質上的領隊。

擁有強烈犧牲奉獻的精神，看到有困難的人無法坐視不管，也難以拒絕他人的請求。如今希望能改變這樣的個性，持續摸索新的自我，夢想著能夠與「他」再度相會。

★ Designer's Comment

最初的設定要求是「無袖搭配短褲、能更容易地活動」，由於故事設定上是「莉可幫她選的衣服」，因此特別注意這一點。整體的色調是以前作的優娜為基礎。

髮型上為了表現出活力，在髮梢上作了些變化，事實上也參考了提達(ティーダ)的髮型。從頸後髮際接上一束長髮。

下半身是以牛仔布為主，如波浪般捲曲的裙子，多少殘留了前作優娜的輪廓。

胸前如各位所知是札那爾坎特．艾普斯(ザナルカンド・エイブス)的標誌，這裡也導入了提達的印象。材質類似鐵絲。

角色設定：野村哲也

X to X-2

[illegible]

X

X-2





莉可(リュック) Rikku



充滿活力的阿爾貝特族(アルベド族)少女。族長席多(シド)的女兒、阿尼基(アニキ)的妹妹、和優娜相當於堂姊妹的關係。兩年前擔任護衛優娜的工作,一直煩惱著要如何完成這個任務。

永遠的和平節(永遠のナギ節)到來後,為了傳遞機械知識,和阿爾貝特族同伴忙碌地往來各地。發生真實運動後,和阿尼基等人組成天球獵人・海鷗團(スフィアハンター・カモメ団)。

為了鼓勵優娜踏出新的腳步,於是邀請其加入。

是大家公認的「暖場高手」,實際上有點吵鬧,天外飛來一筆的思考模式常常令同伴困擾,樂觀易親近的個性讓一行人總是熱熱鬧鬧。



Designer's Comment

以較為暴露但又不至於低俗的想法來設計。上下半身是一件完整的比基尼。

長條狀的圍巾在設計之初還不很流行,所幸似乎趕上了時尚風潮。髮型上用了許多小辮子,給人活潑好動的感覺。

角色設定:野村哲也

X to X-2



優娜而踏上旅程的莉可。為此自稱暖場高手

←↓兩年前的旅程

X

X-2





佩茵(パイン) Paine

較優娜早加入海鷗團(カモメ団)，是使用單手劍的高超劍士。中性的打扮、穩重的個性，經常替其他兩人上緊發條。總是對海鷗團成員毫不留情地吐槽，整體給人冷酷的感覺，卻又意外地容易相處。私底下會對別人進行「尊敬度」的評定，可見其與眾不同的一面。似乎是因為某件事而成為天球獵人，由於不喜歡他人追問，因此連同伴也沒人知道。口頭禪是「上吧(シメる)」「一口氣扯下來(ひんむく)」。

Designer's Comment

從野島(劇本寫作：野島一成)口中說出「像史克爾(スコール)(「FF VIII」的主角)那樣的女主角」的要求。考慮到若單純只是換上男裝感覺太普通了，於是反過來從男性中衍生出女性化那樣的感覺著手。髮型是我到紐約出差時看到女性龐克頭的海報所想到的。裝飾配件是銀黑色系，倒轉的心型項鍊圖案，含有「拒絕他人」的暗示。整體質料為皮革且具有羊毛般柔軟的質感。

角色設定：野村哲也

Column

蘊含許多謎團的佩茵

為何成為天球獵人？之前又在做什麼？佩茵就是這樣一個絕口不提往事的謎樣般女性。與努吉等[illegible]，[illegible]這個問題相當不願意去[illegible]

◆對前人相遇感到[illegible]的吉布爾，佩茵[illegible]

◆[illegible]兩年前[illegible]阿爾貝特族[illegible]

◆[illegible]的佩茵，突然依[illegible]

◆[illegible]的過去[illegible]





努吉（ヌージ）

Nooj

青年同盟的盟主。過去是討伐隊的戰士，不畏死亡的英勇表現得到許多人敬畏。一年前和獨占天球的新艾波黨離異，與過去的夥伴組成青年同盟，將所有事務都交給親信處理。左半身的義肢是過去與『大災厄』戰鬥中負傷，在不情願的情況之下裝設的。表面上冷靜且態度輕蔑，但內心卻相當複雜。

★ Designer's Comment

善於思考的努吉，外表相當老成。左半身全部都是機械義肢組成。當初被要求設定成「左半身慘不忍睹」的感覺，於是想到了用義肢掩蓋傷勢，最後為了緩和這種感覺，便將右半身相對營造出一種優雅的氣氛，於是便這樣定案下來。

角色設定：野村哲也

Column

三位指導者的神秘過去

斯比拉 兩年間的變化
優娜
莉可
佩茵
努吉
帕拉萊
吉布爾
謎之青年
海鷗團
其他人物



帕拉萊（バラライ） Baralai

性別　男
年齡　[illegible]歲
身高　[illegible]cm



新 艾波（エボン）黨議長。特雷瑪（トレマ）失蹤後，以穩健派為中心發動政變，驅逐第二代黨首及議長兒子，自己就任議長寶座。標榜「開放的黨」，呼籲黨員貫徹合議制度，但實際上卻一個人操控著整個黨。給人的印象如沐春風、十分舒坦，但內心城府極深。更是一個深藏不露的戰鬥高手。

★ Designer's Comment

對於帕拉萊的服裝，我特地設計成與其性格迥異的「不良少年」形象。

上衣如學生制服一般，後襬特別加長至膝蓋，將腰間拉鍊解開就變成短襬的上衣。如同制服般繡上了許多紋章及文字，雖然包含許多艾波文字，但實際上並沒有任何特殊意義存在。



角色設定：芝 猛至

Image Illustration





吉布爾 (ギップル) Gippal

統領馬其那派的年輕阿爾貝特族。和莉可與阿尼基早有交情。個性雖然輕浮但卻平易近人、天不怕地不怕的性格，乍看之下會讓人認為不太正經。深信著自己親手創造的未來，自主性特別強。因為相當受異性歡迎，因此常遭到阿尼基的忌妒。右眼的眼罩就是過去兩人爭吵後的結果。



Designer's Comment

「阿爾貝特族的年輕領袖」在這樣的設定條件下，採用了阿爾貝特族特有的皮革，設計出具年輕氣息的服飾。在最初的設計稿中，上半身是用帶子纏繞，穿著前開的褲子。

領帶部分當初想刻上阿爾貝特文字，由於其它阿爾貝特族服飾並無這樣的設計只好作罷。領帶是用來作為止血帶之用。在和平到來後，脫下了所有外套之類的穿脫式衣物(剩下領帶)。眼罩是優先設計的，服裝方面在設定上並無特殊要求。

角色設定：川合 倫之輔

Image Illustration









謎之青年 Unknown

哥曼里（キマリ）在卡卡賽特山（ガガゼト山）發現的天球（スフィア）中映照出來的青年。與兩年前戲劇性改變優娜和蘇比拉命運的「他」——堤達（ティーダ）的外貌幾乎一模一樣，兩人之間的關係不明。優娜會成為天球獵人（スフィアハンター）的原因，就是想親眼確認他究竟是不是堤達。



性別　男
年齡
身高



蓮（レン） Lenne

1000年前的札那闌坎特（ザナルカンド）世界裡年紀輕輕就死去的女性。是超人氣的歌姬，卻因為身為召喚士的優異能力，被捲進機械戰爭當中。最後和企圖阻止自己出戰的戀人一同死於非命。優娜化身歌姬時穿的衣服，就是當年蓮所穿的。因此有過數度與蓮的意識融合的經驗。

性別　女
年齡
身高　159cm





Column

「他」＝堤達（ティーダ）

優娜心中不斷呼喚的[illegible]就是[illegible]、和優娜宿命中相會的少年「堤達」。
成為優娜護衛之後的堤達，彼此漸漸[illegible]在與「大災厄」的決戰之後，便消失在優娜的[illegible]。因為堤達和召喚獸一樣，都是祈禱者（祈[illegible]）夢中的一部分。之後帶著這份思念，優娜始終無法踏出新的步伐。在接近這個謎之青年的過程[illegible]會帶給她什麼影響[illegible]



「[illegible]吹口哨我就會趕來」如此約定[illegible]

露布蘭一夥(ルブラン一味)

露布蘭(ルブラン) Leblanc

天球獵人(スフィアハンター)中勢力最大的露布蘭一夥(ルブラン一味)的女首領。部下總是尊稱「小姐」。喜歡熱鬧，凡事都要爭第一。一直將全蘇比拉的偶像優娜所屬的海鷗團視為競爭對手。雖然時常下達無理的命令，不計過往的胸懷以及豪放的氣概，令部下相當尊敬。華麗的裝扮下是一顆純真的心，對努吉(ヌージ)十分愛慕。到處收集天球的原因似乎也是為了他。

烏諾(ウノー) Ormi

VOICE：古島清孝

最大長處是強健的身體和臂力，有如露布蘭的右手一般。和從前的友人沙諾(サノー)一同為了露布蘭日夜工作。「哇哈哈」的笑聲證明他的性格豪爽，讓人很難討厭他。兩年前在寺院擔任低等職員，常被委派一些不可告人的工作。

沙諾(サノー) Logos

VOICE：

有如露布蘭的左手一般，特徵是冷酷而理性的發言。喜歡擺出時代劇般的動作。經常與烏諾一同行動，教訓莽撞老是誤事的烏諾，其實自己也作過不少蠢事。從前與烏諾共事時負責掩蓋寺院的黑暗面。口頭禪是「HO－RE(ほーれ)」、「再見啦(さらば)」。



海鷗團(カモメ団)

阿尼基(アニキ) Brother

性別 男
年齡 ?歲

無論外表、行動、性格都帶有強烈的自我個性，是海鷗團(カモメ団)的領隊。經常會揮舞著全身肢體來表達莫名的興奮。為莉可的哥哥，阿爾貝特族族長的兒子，現在似乎跟父親吵架中。對優娜一片深情，為此一心想學習普通話來溝通，無奈興奮時總會脫口說出阿爾貝特語。由於身為大哥，「阿尼基」這名字就固定下來，本名連父母及自己都記不得了。

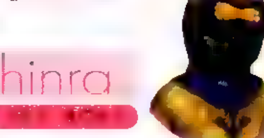
X to X-2



達奇(ダチ) Buddy

阿尼基兒時玩伴的阿爾貝特族男性，和阿尼基發現飛空艇賽爾修斯(セルシウス)後組成海鷗團，平時使用天球波動搜索裝置探查各地動靜，代替阿尼基這個靠不住的領隊來訂立海鷗團的行動計劃。凡事整理得有條有序，相當可靠，但實際上是個不負責的粗線條。

X to X-2



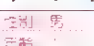
性別 男
年齡 ?歲

辛拉(シンラ) Shinra

海鷗團一員的阿爾貝特族少年，是公認的天才，創造出許多天球相關的發明。年紀小但冷靜敏銳，毫不客氣對大人吐槽，發現情勢不對時只會強調自己還是小孩子來逃避責任。口頭禪是語尾的「～だし」。

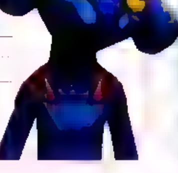
性別 男
年齡 ?歲

馬士達(マスター) Barkeep



性別 男
年齡 ?

飛空艇上酒吧的老闆。在奇怪的地方被阿尼基收留，似乎留在飛空艇裡做白工。具有海佩羅族(ハイペロ族)特有的與世無爭性格，有時也會說出嚴厲的話。



瓦卡（ワッカ） Wakka

一直照顧著幼時優娜的比塞特村（ビサイド村）青年。從前是村裡水中格鬥球隊「比塞特・歐拉卡（ビサイド・オーラカ）」的選手兼教練，兩年前為了專心保護優娜而引退。協助優娜打倒「大災厄」之後，與青梅竹馬的露露（ルールー）結婚。現在面臨要當爸爸的緊要關頭，心裡頭卻還沒準備好。是個缺乏決斷力且有點散漫的男人，但卻是個很會照顧人的大哥哥。總是將對死去的討伐隊員弟弟查普（チャップ）的思念埋藏在心中。

性別　男
年齡　[illegible]
身高　[illegible]



X to X-2

[illegible]
十分堅信艾波（エボン）教的教[illegible]
旅程中得知真相後[illegible]
波之島）阿爾貝特族的偏見[illegible]
和自己的過去關係卻無法完全切斷[illegible]
現在很少活動[illegible]
[illegible]

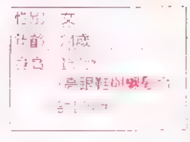
X

X-2



露露（ルールー） Lulu

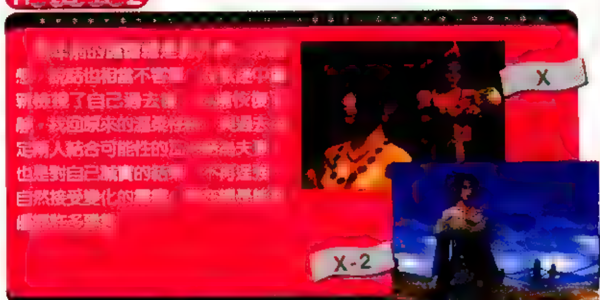
和瓦卡一起保護優娜的女性，猶如優娜的姊姊一般。兩年前以黑魔導士的豐富知識協助一行人。當時對死去的戀人查普（チャップ）的思念，及過去失敗的陰影讓她總是勉強著自己，在旅途中壓抑心境變化。永遠的和平到來後不久，便與青梅竹馬的查普之兄瓦卡結婚。目前腹中裡已經有了新生命。



性別　女
年齡　[illegible]
身高　[illegible]



X to X-2



[illegible]
[illegible]也相當不客[illegible]
新檢視了自己過去[illegible]恢復
[illegible]找回原來的溫柔[illegible]
定兩人結合可能性的[illegible]
也是對自己誠實的[illegible]
自然接受變化的[illegible]
[illegible]

X

X-2







比塞特・歐拉卡（ビサイド・オーラカ）



Besaid Aurochs

以比塞特為根據地的水中格鬥球隊（ブリッツチーム）。抱著盡力去做的想法，不在乎誰勝誰負。連續23年毫無勝利，號稱蘇比拉（スピラ）最弱的隊伍。兩年前新王牌堤達加入後勢如破竹，但在主將瓦卡（ワッカ）引退，堤達離開後又回到往常那樣的悠閒日子。

X to X-2

[illegible]
回到懶散的日子。這次接受貝克雷姆（ベクレム）的[illegible]訓練會不會因此改變[illegible]





達特（ダット） Datto

綠色頭布配上顯眼光頭的前鋒。開朗而輕率，在比塞特・歐拉卡（ビサイド・オーラカ）中扮演重要角色。

性別：男
年齡：20歲

雷迪（レッティ） Letty

雙臂刺滿刺青，留著一圈鬍子的老成中場手。不擅長足技，只拼命練習手技。經常以自我為中心，不聽他人意見。

性別：男
年齡：[illegible]

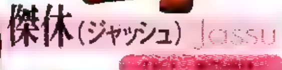




基帕（キッパ） Keepa

稱為守護神但不太可靠的守門員。圓嘟嘟的體型以及體貼的個性，女性球迷特別多。

性別：男
年齡：[illegible]



傑休（ジャッシュ） Jassu

金髮戴耳環，臉部畫上圖案。在隊員中是最愛新潮打扮的後衛。原本相當保守，似乎是受到雷迪的影響。

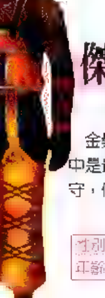
性別：男
年齡：[illegible]



包茲（ボッツ） Botta

令人注目的紅頭髮，鼻子貼著貼布的後衛。對自己不太有自信，因此講話相當謙虛，語尾常伴隨著「っす」。

性別：男
年齡：[illegible]







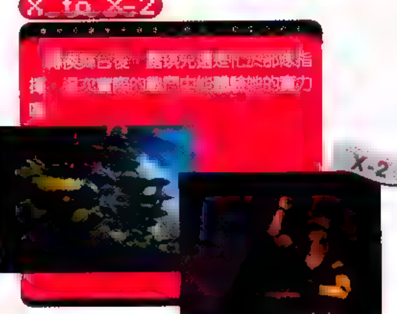
露琪兒(ルチル)

Lucil





青年同盟的中隊長，實力只在努吉之下，以同盟第二人的身分代替努吉組織營運，指導隊員。過去擔任討伐隊精銳陸行鳥(チョコボ)騎兵隊隊長，帶領艾瑪(エルマ)和庫拉斯可(クラスコ)活躍戰場。「大災厄」討伐作戰「米韓作戰(ミヘン・セッション)」中擔任突擊指揮，身經百戰，是個思慮冷靜的女性，態度十分謙虛。

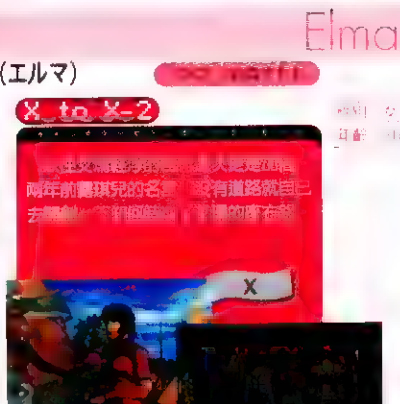


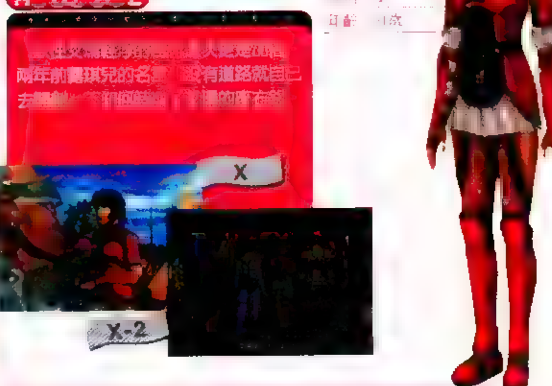


艾瑪(エルマ)

Elma

擔任青年同盟部隊長的活潑女性，努吉的支持者，自稱為親衛隊長，陸行鳥騎兵隊時期就是露琪兒的部下兼頭號弟子。個性平實，擁有戰士的優秀資質，對於戰鬥樂在其中。





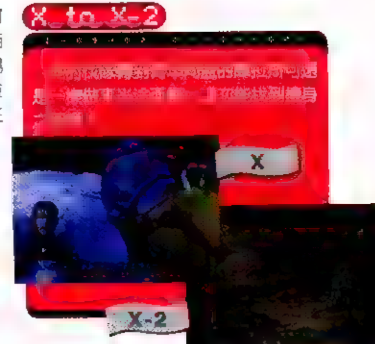


庫拉斯可(クラスコ)

Clasko

意志薄弱總是無法出頭的青年，比任何人都喜歡陸行鳥，因為能和陸行鳥溝通而被擢升為陸行鳥騎兵隊，卻對自己的立場抱持疑惑，討伐隊解散後被長官露琪兒拉進青年同盟，現在心中正追尋著一個真正的棲身之所。









青年同盟

葉巴爾(ヤイバル) Yaibal

所屬青年同盟的熱血青年。優娜的支持者，在優娜加入海鷗團之前曾到過比塞特傳達努吉的訊息。當時雖然階級不高，但凡事全力以赴，如今終於能夠自己指揮小隊。接納別人的意見，卻時常太過心急以至於凡事都有自己的一套說辭。

性別：男
年齡：

馬羅達(マローダ) Maroda

前召喚士伊沙爾(イサール)之弟，孩童團(こども団)團長巴瑟(パッセ)的哥哥。兄弟以往為了追求究極召喚而一同外出旅行。永遠的和平節到來後各自摸索自己的道路。馬羅達加入青年同盟擔任情報員。動作粗野性格豪爽，面對任何事情都無所畏懼。



性別：男
年齡：

貝克雷姆(ベクレム) Beclem

為了指導新加入青年同盟的比塞特，歐拉卡而被派到比塞特村的男性。面對散漫的隊員，展開魔鬼般的訓練。言行相當不客氣，對自我、他人都要求嚴格。在同盟中有強烈改革意願，主張捨棄艾波寺院的習慣以及一切寺院設施。除了意見不和之外經常與瓦卡對立，但其中似乎隱含了什麼原因。



性別：男
年齡：

青年同盟

朵娜(ドナ)

Dona

原本視優娜為對手的前召喚士，自信滿滿，在人前誇下海口的同時也努力不懈。永遠的和平節到來後，和保護自己的戀人巴魯提羅(バルテロ)一起生活。自己是青年同盟，巴魯提羅卻是新艾波黨，為此兩個人關係時好時壞。實際上深愛著巴魯提羅，但顧慮到自己的面子，一直不願坦率表達。

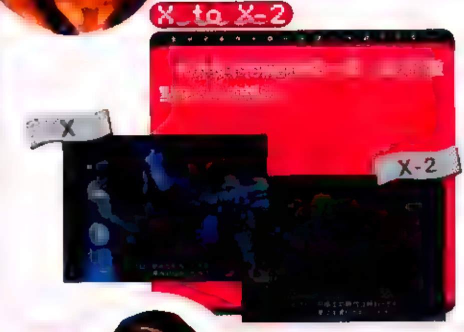
X_to_X-2

新艾波黨

巴魯提羅(バルテロ)

Barthello

X_to_X-2



朵娜的戀人。為了守護自己所愛之人，兩年前擔任朵娜的護衛。現在回到故鄉和朵娜一同生活，每天都因為意見不同而避不見面。強壯的外表下，內心纖細善良。口才不怎麼好，但比誰都在意朵娜。

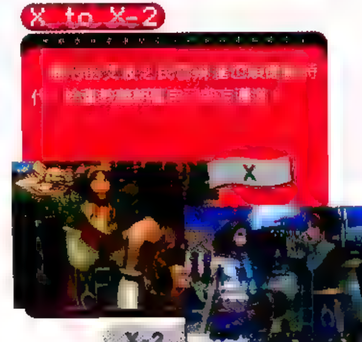


雪琳達(シェリンダ)

Shelinda

露卡(ルカ)的天球電視台新播報員。帶有一點頑固的單純女性。過去堅信艾波(エボン)教，到各地旅行散播教義。永遠的和平節到來後，致力於重建寺院。但寺院裡人們的態度以及週遭的影響，讓她發現自我，捨棄教義。現在十分享受自己的工作。

X_to_X-2



希克莉(ヒクリ)

Calli





優娜追尋究極召喚途中在米韓街道(ミヘン街道)遇見的女孩子。當時滿心期待和平節的小女孩，兩年後長大了不少，夢想著能乘坐陸行鳥旅行，如今想要一償宿願，卻因為找不到陸行鳥而煩惱著。

X to X-2

X

X-2

性別 女
年齡 13歲

特布里(トーブリ)

Tobli



性別 男
年齡 31歲

立志成為「讓人們心連心的一流活動企劃家」的貝魯貝魯族(ベルベル族)男性。為聚集在幻光河的人們企劃各種活動，因此背負了龐大的債務。在貝魯貝魯族中講話速度最快，經常坐立不安的樣子。想要傳達訊息卻經常是倒著講話，習慣發出「嗯嗯(ういうい!)」的聲音表示贊同。手下有許多海佩羅族(ハイペロ)族人，在科特薩拉姆(グアドサラム)有一間事務所。



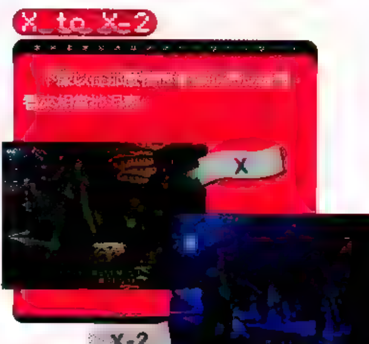
德瓦梅爾=科特(トワメル=グアド)

Tromell=Guado



擔任吉斯卡(ジスカル)、辛莫亞(シーモア)兩代族長的執事，科特(グアド)族的長老。凡事以主人為重，因此當優娜等人消滅辛莫亞之後立刻派追兵追捕一行人。現在和同伴們一起住在馬卡拉尼森林(マカラーニャの森)。對自己信賴的主人害得一族沒落，一個人暗自神傷。

X to X-2



X

X-2

性別 男
年齡 56歲











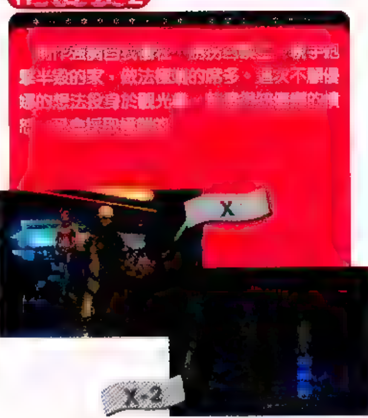


席多(シド) Cid

阿爾貝特族族長，莉可和阿尼基的父親，優娜的叔叔。有時單純得像小孩子一般，做事情總是沒有考慮後果。對親妹妹留下的優娜有種特別的思念，在與「大災厄」決戰時用飛空艇提供所有支援。為了重建兩年前毀壞的阿爾貝特之家(アルベドのホーム)，利用札那爾坎特遺跡(ザナルカンド遺跡)經營觀光業來募集資金。利用機械挖掘，卻對於機械構造完全沒有興趣，因此與理論創造獨特機械的馬其那(マキナ)派理念不合，總是感嘆著說「年輕人無法理解」。

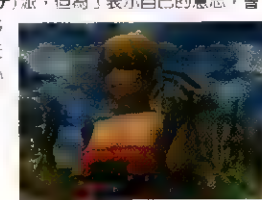
X to X-2

[illegible]



娜妲菈(ナーダラ) Nhadala

指揮比卡內爾沙漠(ビーカネル砂漠)的挖掘隊，個性不錯的阿爾貝特族女性，善於用話題將對方牽著走，同時強迫去完成一些麻煩工作。自己並不強調是馬其那(マキナ)派，但為了表示自己的意志，會將挖掘到的零件優先送達。與席多(シド)的交情也不錯，是彼此聊天的對象。命令部下稱自己為「小姐」，但事實上並沒有那麼年輕。

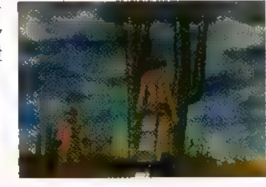




班藏(ベンゾ) Benzo

挖掘隊裡的阿爾貝特族少年。是唯一能通曉仙人掌(サボテン)語言的人，總是到仙人掌自治區擔任交涉時的翻譯工作。個性相當乖巧，聰明而說話得體。除了兩年前因赫姆被毀之外從沒有離開過比卡內爾島(ビーカネル島)。私底下似乎很想看看外面的世界。





阿爾貝特族(アルベド族)

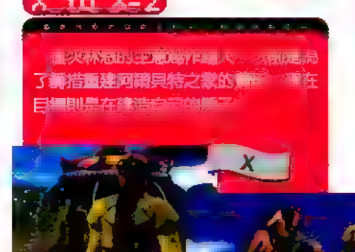
林恩(リン)

Rin

總是知道世界需要什麼，獲得輝煌成功的阿爾貝特族企業家。從前經營旅行公司遍佈整個蘇比拉，最近帶領搶天球(スフィアブレイク)等新流行風潮，遙遙領先同業。深信蘇比拉的未來需要機械，於是努力推廣機械不遺餘力。善於說話待人親切，但與其他人經常保持一定距離。

性別：男
年齡：[illegible]

X to X-2



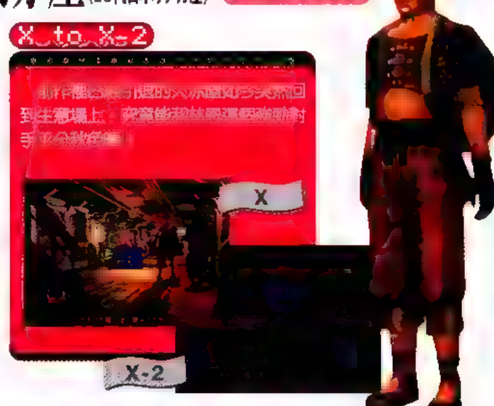


第23代大赤屋(23代目オオアカ屋)

O'aka XXIII

一心只想做生意的商人。自稱是「血統純正的商人世家」大赤屋(オオアカ屋)的後代。兩年前將名號讓給弟弟旺茲(ワンツ)，永遠的和平節到來後又再度復出。買下馬卡拉尼(マカラーニャ)湖畔的旅行公司開始做生意，由於參拜寺院的人減少而虧損連連，向阿爾貝特族借了錢就跑。對同業林恩燃起競爭心，私底下抱著「將全蘇比拉的旅行公司全都變成大赤屋的分店」之野心。

X to X-2





性別：男
年齡：[illegible]



旺茲(ワンツ)

Wantz

23代目大赤屋之弟。兩年前因哥哥引退成為24代目，就在此時，哥哥又回到了商場上，失去立場的旺茲於是離開了家。與23代目相比，膽小而不善交際，優點是能夠貫徹自己的想法。

性別：男
年齡：24歲

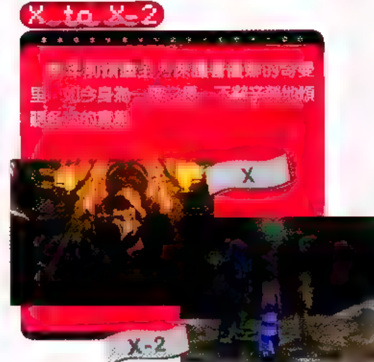
X to X-2





論藏族(ロンゾ族)

奇曼里=論藏(キマリ=ロンゾ) Kimahri=Ronso



守護剛失去父親的優娜，長久在身旁保護的論藏族青年。年少時身為論藏男子驕傲的角被折斷後，歷經了數不清的辛酸，在與優娜的旅途中一一化解。現在是論藏族的長老，整合兩年前屠殺事件下殘存的一族，致力培育青少年。要如何打消加利克等對科特族開戰的念頭，是他現在最煩惱的事情。

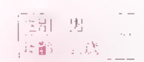
加利克(ガリク=ロンゾ) Garik=Ronso



血氣方剛自視甚高的論藏族年輕人。兩年前辛莫亞(シーモア)率領的科特(グアド)族大肆屠殺論藏族，為了復仇呼籲同伴一同對科特族開戰。成天主張「論藏是最強的戰士」，與自始至終設法避免戰爭的奇曼里之間衝突不斷

利安=論藏(リアン=ロンゾ) Lian=Ronso & 艾德=論藏(エイド=ロンゾ) Avde=Ronso

為尋找治療奇曼里斷角的方法離開卡卡賽特山(ガガゼト山)的兩位論藏族少年。乍看之下兩人十分相似，利安(リアン)相當有禮貌，艾德(エイド)則是不擅長說話，彼此個性不同。聽了奇曼里與優娜的旅途故事後，兩人似乎對冒險十分嚮往。





伊沙爾（イサール） Isaaru



敬佩優娜父親布拉斯卡（ブラスカ）而成為召喚士的青年。為人非常認真，兩年前這樣的個性遭到寺院利用，與優娜之戰敗下來後，便放棄追尋究極召喚。目前在以往未到達的目的地札那爾坎特遺跡（ザナルカンド遺跡）幫忙賺多的觀光事業。表面上和以往不同，變得開朗而親切，實際的本質仍未改變，本人似乎也當作是一種美德。

性別　男
年齡　[illegible]

X to X-2

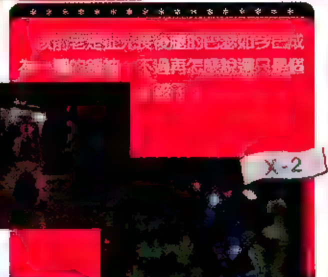
[illegible] 說圓的伊沙爾，在札那爾坎特遺跡裡工作 [illegible]



巴瑟（パッセ） Pacce

X to X-2

[illegible] 不過再怎麼說還只是個 [illegible]



天球獵人孩童團（スフィアハンターこども団）的團長。兩年前和二哥馬羅達（マローダ）成為大哥伊沙爾（イサール）的護衛，不明白究極召喚的含義就這樣旅行著。為了不替兄長添麻煩，自己累積了相當的修行，幼小的外表隱含著無法想像的實力。一有問題便立刻發問，但馬上被大人們扯開話題，令他很不滿。

性別　男
年齡　[illegible]



梅洽（メイチェン） Maechen

1000年前直到現在，記憶著所有細微變化、豐富知識的老人，神出鬼沒，對於蘇比拉的一切沒人比他更清楚，但話題過於漫長，想獲得這些知識必須要有過人的耐性。對機械戰爭的細節比現存任何資料都還清楚，卻對自己的事情什麼也不知道。

性別　男
年齡　[illegible]

X to X-2

[illegible] 此豐富知識 [illegible] 即將揭曉？



INTERVIEW

FINAL FANTASY X-2 開發小組專訪 ①

☆影像小組



即時運算動畫&3D地圖指導

窪 洋一



代表作
「FINAL FANTASY X」
「前線任務2、3」

只有自己知道的本作秘密

盜賊裝的莉可戰鬥姿勢向前傾時，其實本來裙子會往下移，露出許多肌膚來。由於動作捕捉已經結束，無法再去調整人物模組，最後靠著調整模組的頂點以及材質，終於修正完畢，這時的確發揮了我們自豪的技術力（笑）。

替換服裝設計

塚本 哲



代表作
「FINAL FANTASY VII、VIII、XI、X」

只有自己知道的本作秘密

當初對著負責劇本的同事拼命要求讓堤達出來的人就是我。我自己也寫了類似外傳之類的東西，結果讓大家都嫌我太煩了（笑）。「沒有打算要出來？」「那傢伙幹嘛要出去冒險？」就一直持續這樣的話題

忍不住在服裝裡加上鱗片和棘刺（笑）

遊戲中變化多端的服裝似乎是塚本先生設計的吧？

塚本 剛開始企劃小組是拜託我設計出100種左右的服裝，聽到這個我就快昏倒了。一天設計一種也要花上100天。

窪 由於這次沒有召喚獸，在思考視覺上的賣點之後，就決定是服裝了。最初我們也儘量增加服裝的種類，到最後定案三位角色總共只有45種服裝。

塚本 在這之前我是負責設計怪物的工作，但這次方向完全不同。為了收集資料只好厚著臉皮去買「VOGUE」「anan」這些流行雜誌。由於設計怪物習慣了，會忍不住在服裝裡加上了鱗片和棘刺。

相馬 裝上棘刺的服裝在人物模組裡有時一舉起手就會刺到臉（笑），設計的太過仔細，結果在動作捕捉的時候出問題而要重新來過，真是麻煩大家了。

塚本 實際上作業時，是從野村先生（野村哲也氏：角色設定）設計出來的三種基本服裝來設計其它種類。且考慮到效率問題，希望儘量讓三個人都能穿上，但例如佩茵的腳比其他兩人長，這方面就很難克服了。

窪田 同樣一件服裝，更換不同貼圖材質後作為另一個角色使用。原本認為這樣比較有效率，但越做越欲罷不能，因此實際上幾乎沒有這

不會彈鋼琴的人無法使用的兵器

怪物的影像處理是如何進行的呢？

窪 大部分怪物都是沿用前作，所以小組人員編制並不多，在製作新怪物的時候，工作就很吃重了。

松田 我是負責究極機械兵器(ヴェグナガン)的設計工作。究極機械兵器與其說怪物，不如說是「和世界地圖一般龐大」的設定。相當值得絞盡腦汁去設計。

塚本 我記得也畫成了漫畫吧。

松田 對對。異界的深淵裡究極機

械兵器出現的經過很難口頭解釋，於是畫成漫畫說明。

額頭部分有鋼琴的這一點相當有趣。

松田 當初究極機械兵器被設定為「超級大砲」，額頭上的是電腦操縱室，預定在那裡展開最後決戰，但是總覺得還想再多做變化，於是將電腦改為鋼琴。如此一來在動畫裡快樂地彈著鋼琴的景象，令人相當愉快。鋼琴發出的音色將演奏者的心情與究極機械兵器同步化，所以當休因(シューイン)抱著毀滅一切的心態時，也同時展開破壞。或許可說是靠音色驅動的人偶，因此究極機械兵器是不會彈鋼琴的人無法使用的兵器(笑)。

塚本 究極機械兵器用掉的多邊形數量相當驚人。

窪田 這方面是我們全員出動進行手工調整，削減看不見部分的多邊形，總算能夠呈現出體積龐大的感覺。

設計出這樣的究極機械兵器是基於什麼題材呢？

松田 中間的動畫裡只有出現過片段，因此在取鏡時特別表現出機械的脈動，內部蘊含巨大的變化。整體的造型嘛，原本想把它設定的像是一個蛹。不過當時剛好看了一本蛾的攝影集，最終形態就設計成蛾的樣子。大家卻都當成是「摩X拉」實在有點難過(笑)。

其實擔任阿尼基動作捕捉的演員是…

松田先生是擔任這次的飛空艇設計吧？

松田 沒錯。這次飛空艇遊戲一開始就會出現，所以必須在早期就完成設計工作。一開始的造型跟現在完全不同。野島(野島一成：劇本)看了之後強烈要求必須要有阿尼基的風格，因此又從零開始重做。阿尼基接近那種美式機車般的粗曠風格表現在飛空艇上的話，最後成為兩台機車牽引似的馬車設計。有人說外表跟蝦姑很像，整體來說比較像鐵製馬車的概念(笑)。仔細觀察前輪部分，吊著跟阿尼基一模一樣的耳飾。

說到阿尼基，他怪異的動作真是令人吃驚。

相馬 阿尼基的基本姿勢沿用前作的資料，先進行的是會話及重要場景的動作捕捉。當時負責的演員完全發揮阿尼基的性格，做出許多不可思議的動作。由於真的太傳神了，事後幾乎不用經過調整就能直接套用。其實負責阿尼基動作的演員是森田先生(森田成一氏：堤達配音&動作演員)哦。森田先生除了阿尼基之外，也負責休因和吉布爾的動作，但是當中最搶眼的還是阿尼基。

窪田 沒錯。真的很搶眼。

塚本 阿尼基的舉動在前作打勞船(サルベージ船)上與堤達初次相遇時就留下印象，但這次更變本加厲了。

窪 如果是這樣想的話，在前作中就有這樣子的預兆了(笑)。

除此令人在意的是，戰鬥中歌姬跳舞的樣子是以誰作參考呢？

相馬 最初設定裡優娜是80年代偶像、佩茵是搖滾系、莉可則是最近流行的R&B，以這種感覺為藍本。實際上參與的人都有各自喜好，就讓他們自由發揮。不過在製作優娜的歌姬動作時，每個人桌上放映著某偶像的DVD，所以應該是相有受到影響(笑)。

藝術概念指導
松田俊孝



代表作
「FINAL FANTASY X」
「KINGDOM HEARTS」

只有自己知道的本作秘密

開發的當初，我常到附近的圖書館，在小孩子們愉快的氣氛下描繪「X-2」的世界觀，至今仍令我十分懷念。在紙上描繪出來的東西，經過許多人的努力終於完成一部出色的作品，讓我覺得度過了一段相當美妙的時期。

模組製作指導
窪田英夫



代表作
「FINAL FANTASY VII、VIII、XI、X」「XENOGEARS」
「KINGDOM HEARTS」

只有自己知道的本作秘密

在莉可的過場當中，手上腳的小蝴蝶結使用了cross simulation技術(布料飄動技術)。為了避免同時飄動，事後再一一調整參數。如果大家都能覺得自然的話，就可以說是成功了。

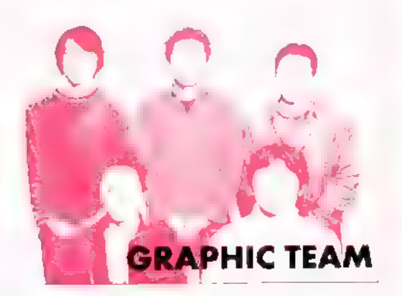
動作指導
相馬文志



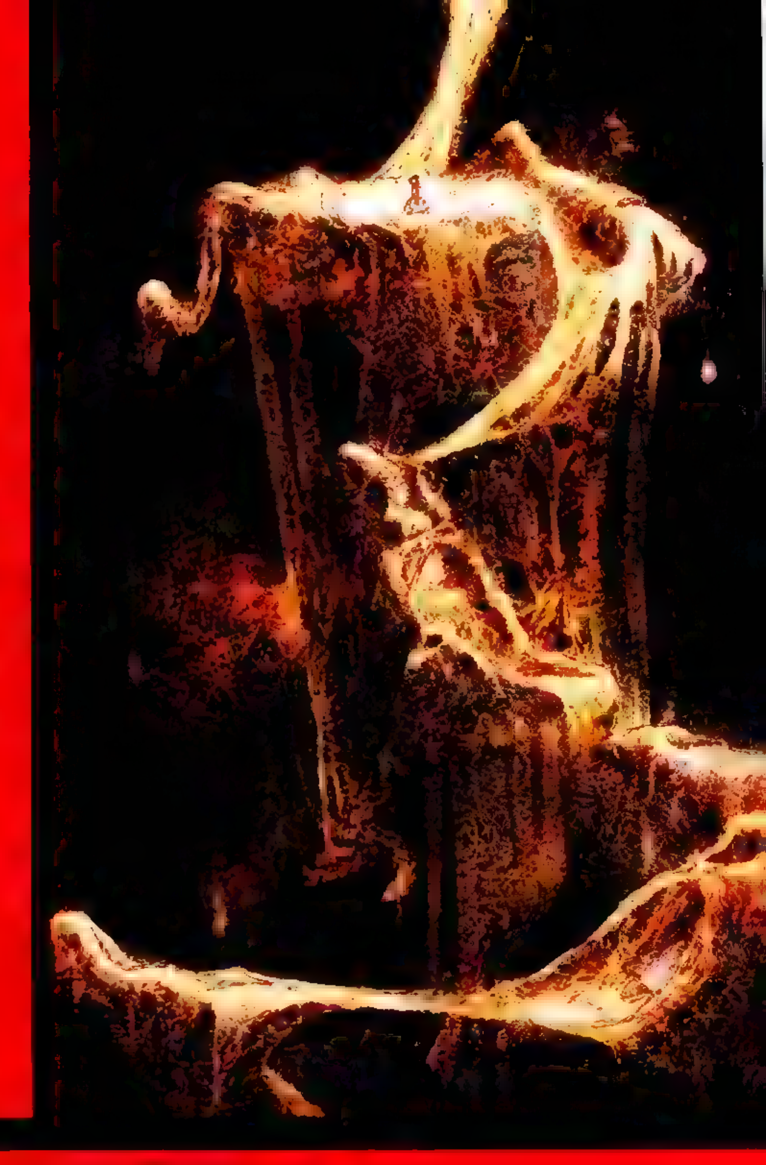
代表作
「FINAL FANTASY VII、VIII、XI、X」
「KINGDOM HEARTS」

只有自己知道的本作秘密

多邊形模組作業告一段落之後，窪田先生跑來跟我說「有什麼要幫忙的嗎？」，在最忙碌的時候協助究極機械兵器一部分的動作，真的幫了很大的忙。



FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA



CHAPTER 2

戰鬥系統



BATTLE SYSTEM

BATTLE SYSTEM

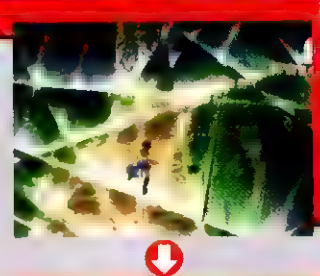
BASIC GUIDANCE

戰鬥系統基礎講座

★ 如何進行戰鬥？

遭遇敵人

只要在地圖頁移動就會碰到怪物（遭遇敵人）。同時間也會開始進行戰鬥。移動中不會遇見怪物，因此無法預測遭遇敵人的時間。



注意事項
- 在地圖上遭遇敵人的機率皆不同
- 依特定的技能，遭遇敵人的機率也有可能提升或歸零
- 重大事件的中途也會開始戰鬥

開始戰鬥

開始戰鬥時，我方與敵人的配置可分為「正面交鋒」、「包圍敵人」與「被敵人包圍」。此外，我方或敵方只要先發制人成功就可以先開始行動。



注意事項
- 敏捷度高的話，先發制人的成功機率也會提高
- 敵我的位置，在[illegible]後會起變化
- 趁[illegible]人轉身露背後[illegible]，敵人便無法攻擊

與敵戰鬥

戰鬥是以ATB方式進行。選擇戰鬥指令與敵人戰鬥。在畫面右下所表示的綠色圖表（待機圖表）滿檔之前，無法下達任何指令。



注意事項
- 特殊指令決定後，所出現的計量表尚未滿檔之前，無法實行
- 在指令輸入畫面，時間進行會有更動，選擇指令時，時間會停止而得以設定指令

戰鬥結束

敵人全滅或敵人逃走皆為戰鬥終了，且能獲得經驗值甚至道具。我方的戰力也能提昇。戰鬥結束後，會回到移動畫面。



注意事項
- 經驗值累積到一定程度，角色會增強（等級提昇）
- 我方全體無法戰鬥或是全部石化，便遊戲結束（除了我方人員[illegible]以逃走的情況）

★ 認識ATB(即時性戰鬥)的結構吧

ATB是以即時性進行戰鬥的系統，我方也好敵方也好，每回經過某個程度的時間便可行動。其速度依「待機時間」與「準備時間」來決定(請參照下表)。待機時間與準備時間顯示於畫面右下的ATB量表，但敵方的量表並無顯示。

＊ 待機時間與準備時間的不同

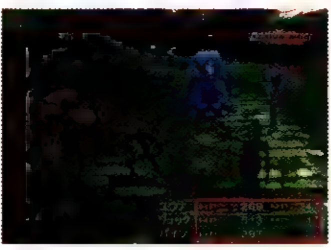
種類	結束時的變化	量表種類
待機時間	可以選擇指令	待機量表（綠色）
準備時間	實行已決定指令	準備量表（紫色）

※待機量表的顏色：狂暴狀態呈紅色，遲緩呈黃色，停止呈白色

戰鬥開始

↓

等待待機量表成為滿檔



↑戰鬥開始時，量表的積蓄量會持續增加。先發制人時，量表一開始就是滿檔。

↓ 待機量表滿檔

可以選擇指令



↑待機量表滿檔後便可選擇指令，可以用●鈕轉換順位。

→ 決定需要準備時間的指令

等待準備量表滿檔



↑根據指令，有準備時間的指令須等到準備量表滿檔

↓ 準備時間完畢，決定指令

↓ 準備量表滿檔

實行已確定指令

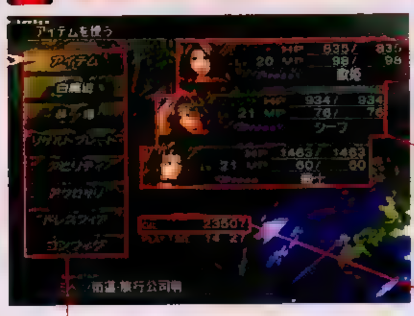


←指令實行後，如再經過待機時間，還是可以繼續選擇指令。此外，大部分需要準備時間的指令在實行後都沒有待機時間。

實行後不需待機 → 可以選擇指令

實行後待機 → 等待待機量表成為滿檔

認識選單畫面的執行吧



在地圖上移動時按●鈕，可以看到如左圖所示的選單畫面。在選項畫面隨時都可以選擇指令，做好戰鬥的準備。

能力值視窗
顯示各角色的等級、[illegible]、[illegible]、服裝。

基爾
目前所持有基爾量，[illegible]東西用。

指令選項
指令一覽，可以執行下列指令。遊戲開始之後，「裝備」與「效果配置盤」其他角色也可以執行。

道具	白魔法
表示所買來的道具和重要道具。可以用買來的道具幫我方回復。	持有職業－「白魔導士」時會出現。可以用「回復術」等特技為我方回復。

裝備	效果配置盤	特技
選擇裝備效果配置盤、職業、配件，配件同時裝備兩種。	表示目前擁有效果配置盤。也可以選擇所設定的職業。	修得的特技以服裝表示。之後可以確定修得的特技。

裝飾品	服裝天球	設定
表示目前持有的配件，可以變更排列，但不能選擇裝備物。	表示目前的服裝。可藉由此畫面解說目前的服裝。	可以設定遊戲進行時的環境（戰鬥進行的速度、有無對話方塊等）。

角色裝備的選法

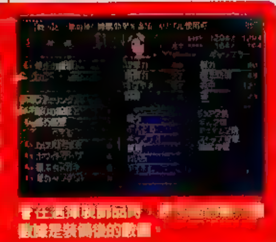
在選單畫面的「裝備」裡，可以裝備效果配置盤、職業和配件。但是，效果配置盤和職業裝備後就無法卸下。

效果配置盤和職業
選擇裝備效果配置盤與依其設定的職業。即使是其他角色已裝備也可以選擇。



[illegible]的角色。

裝飾品
可同時裝備兩種裝飾品，但不能選擇其他角色所裝備的裝飾品。依據裝備的裝飾品，可以提昇特定的能力值、[illegible]運用特技。



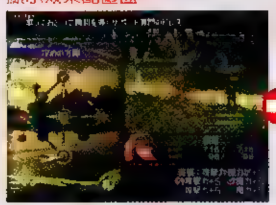
在選擇裝飾品時，[illegible]數據是裝備後的數值。

依職業改變能力

我方按裝備職業對應的服裝戰鬥。角色的能力會因為服裝而改變，所以因應目的而分別使用服裝是很重要的。

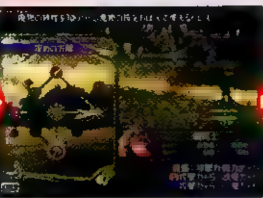
可以在開啟選項畫面時或戰鬥中變更服裝（換衣服）。戰鬥中，必須按下列順序，在這過程也會受到敵人攻擊，要特別留意。

顯示效果配置盤



↑按 L1 就可以顯示效果配置盤。

選擇服裝



↑用方向鍵或左搖桿移動游標，選擇欲更換的服裝。

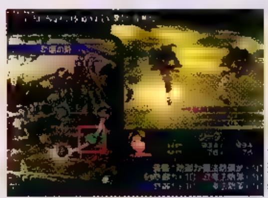
●按鈕更換服裝



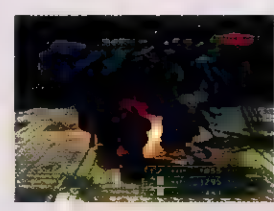
↑選擇服裝然後按●就可以切換能力。

戰鬥中更換服裝的優點

在大部分的效果配置盤上，職業設定點與聯繫同伴的線上有稱為「關門」的標誌。戰鬥中，若在通過關門的路線上更換衣服，可以得到所通過關門的效果。此外，也有「特殊職業」。若拿到手，也就是在全部的設定點，裝備已設定職業的效果配置盤，那麼以戰鬥為限，能夠為這特殊職業更換服裝。



←只要通過一次關門道戰鬥結束為止都能擁有該效果。



←只要以特殊換裝來換上特殊服裝，就能得到較高的能力值來與敵人一決高下。

可以使用的技能約有600多種

技能方面，在戰鬥中分為攻擊與回復的能力，有「攻擊」、「回復」、「預防異常」等，多達600多種。

在運用技能方面，累積與敵人交戰的AP（技能值），可修得技能。除此之外，若裝備特定的效果配置盤和配件，可以利用相對應的特技。

服裝的技能



修得的話可以使用。可以修得的技能取決於服裝，未裝備已修得技能的服裝則無法使用該技能。

效果配置盤的技能



按照效果配置盤裝備，在通過關門時，短時間可以利用某種技能。

裝飾品的技能

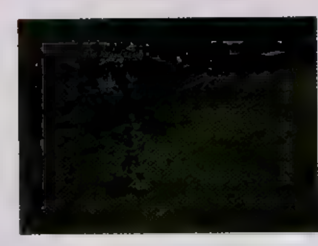


在裝飾品方面，只限於裝備中，可以利用相對應的裝飾品很多。也有限定只有裝飾品才有的技能。

如何給予敵人重傷害？

無庸置疑，打到敵人就是給予敵人攻擊，使之HP歸零。所以，若能給予敵人重傷害，敵人才容易打倒。

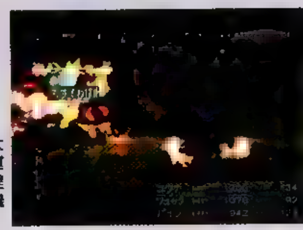
給予敵人重傷害，最好是強化角色，使其攻擊力提高。另外，下列的方法可以提高攻擊力，記住吧。特別重要的是，按連鎖，條件越符合，就能給予敵人越大的傷害。



⬅距離終點，一給予打擊就會形成連鎖，給予的傷害就會增加。

＊重傷害的情況

狀況	傷害的倍率
連鎖成立	1.45倍以上
攻擊敵人的弱點屬性	2~32倍
從敵人背後做特定攻擊	2倍
會心一擊	2倍



➡會心一擊大部分取決於運氣，也可以提升其發生機率。

也有給予敵人致命一擊的方法

攻擊時，除了給予敵人傷害外，若使用即死、石化、混亂、斬鐵等效果，敵人不論有多少HP也是一擊必殺。但是，這種效果並非每次都管用，有着唯攻擊才能打倒的敵人，所以不可盡信一擊必殺。附帶一提，也有不需打倒敵人就能脫離戰鬥的特技。



⬅我方即使成為石化狀態還是有可能解除，但是敵方一但石化，同時也會粉碎。

可以讓敵人的行動遲緩

給予敵人傷害，可以讓敵人在一瞬間感到畏怯。這樣，敵人進行攻擊的話，加上畏怯的時間，敵人的行動就會延遲。但是，也有無論承受何種攻擊，也不會感到畏怯的敵人，得注意一下。玩家們也會有因敵人攻擊而畏怯，這時候的行動也會變得遲緩。



⬅此攻擊是會心一擊，敵人畏怯的時間延長。

敵人開始攻擊



⬆開始攻擊的敵人，擺個姿勢，然後開始接近。

讓敵人畏怯，中斷攻擊



⬆立刻擊中的話，敵人就會畏怯而靜止。

敵人的行動遲緩



⬆畏怯的動作結束後，敵人的攻擊就會開始，這部分就是行動遲緩。

戰鬥中提昇我方戰力

我方會因戰鬥而提昇等級與修得新的技能。若活用從敵人手中得到的裝飾品、道具與基爾，甚至全員的戰力可以逐漸提昇。

另一方面，職業和效果配置盤無法在戰鬥中得到，所以別忘了相關事件的進行。



←若要強化戰力，打倒敵人，提昇等級是最基本的。

＊藉戰鬥得到的優點

戰鬥中
- 獲得技能值，可修得技能。
- 可以獲得裝飾品或道具。
- 可以獲得基爾。

戰鬥終了時
- 獲得經驗值，讓等級上升。

獲得AP（技能值）

獲得AP到一定的量，可以修得依服裝所決定的技能。獲得AP的方法有「使用技能和道具」和「打倒敵人」兩種。使用技能與道具則只有某個角色可以獲得AP，打倒敵人則我方人員皆可獲得（無法戰鬥、石化、經驗值0的時候除外）。

另外，在選項畫面中的「技能」，可以改下一個修得的技能來設定服裝。在這裡，設定的技能是靠獲得的AP累積而來的。



←使用記件或道具所獲得的AP，基本上每一次只一點。



→敵人打倒後，同一時間我方全員可以獲得AP。強敵的話，可獲得兩個以上。

獲得EXP（經驗值）

打倒敵人的話，再戰鬥終了時，可以獲得敵人全員的EXP。達到EXP所規定量的角色，等級便會提昇，所有能力也會提昇。

＊無法獲得EXP的情況

- 戰鬥完畢時，處於無法戰鬥、石化、經驗值0等狀態。
- 打倒敵人時，未參予戰鬥。（如逃掉了、其他我方人員正在換衣服。）



←和AP不同，EXP是在戰鬥終了，整理後才獲得。

獲得道具與基爾

戰鬥結束時，可以從敵人手中獲得道具或基爾。此外，使用盜賊等裝飾品，也能從敵人手中偷得道具或基爾。附帶一提，能獲得的道具多寡或基爾多寡取決於怪物本身，在打倒和偷盜的情況，能得手的東西多半不同。



↑[illegible]基爾。



↑打倒敵人[illegible]結束後可以獲得道具或基爾。

ATB(即時性戰鬥)

【Active Time Battle】
真實時間進行戰鬥的系統。即使在無法操作角色的時候，敵人也會進行攻擊。

相關用語

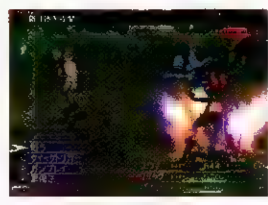
待機時間
從戰鬥開始起和實行指令後到可以輸入下一個指令之前的時間，以綠色量表表示。

準備時間
輸入指令後到實行前的時間，以紫色量表表示。特定指令的準備時間可以用裝飾品縮短。

ATB量表
待機量表與準備量表的總稱，量表的長度、速度是依據先前所輸入的指令而決定。

從下指令到實行的流程

多數指令即使輸入也不可能馬上實行。在實行前幾乎都需要準備動作、準備時間。沒有預備動作與預備時間時，從輸入到實行就比較快，實行後會出現待機時間，到下一個指令輸入前，也需要花點兒時間。



←所謂的預備動作就是在吟唱咒文與聚力前所進行的動作。

*從下指令到實行的流程

「換裝(ドレスアップ)」、「看穿(みやぶる)」



即使沒有準備時間與待機時間，在預備動作後立即實行

「黑暗之舞(くらやみダンス)」「偷取基爾(ギルをぬすむ)」等



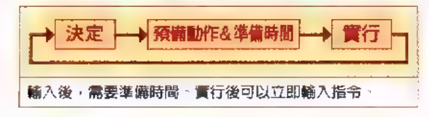
沒有準備時間，有預備動作。行動後也有待機時間。

「戰鬥(戦う)」「神速扳機(クイックトリガー)」「祈禱(祈る)」等



指令輸入後立即實行，行動後有待機時間

「火焰劍(フレイムタン)」「回復(ケアル)」「火(ファイア)」等



輸入後，需要準備時間。實行後可以立即輸入指令。

「道具(アイテム)」「真・斬鉄」「大乱舞」「超靈擊(ヴァジュラ)」「舞劍(ダンシングソード)」



輸入後需要準備時間，實行後也需要待機時間。

ULTIMANIA COLUMN 【動作與實行】

各指令在實行終了前都不會有任何效果發揮。例如戰士的「戰鬥(戦う)」，當「跑過去向敵人揮劍」這動作實行，才會發揮效果。此外，在需要有預備動作的時候，在預備動作完全結束之前是無法實行的。因為受到攻擊時的畏怯動作，預備動作也會受到妨礙，為了改正預備動作，其結果會造成行動的延遲。





←左邊是莉可右邊是佩茵，這是以狂戰士(バーサーカー)的形式進行戰鬥。即使是相同服裝的相同指令，也會因角色而動作有所不同。

ATB量表的長度

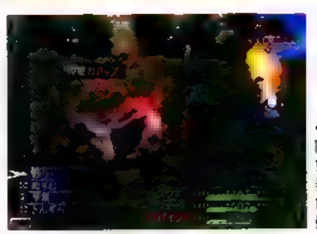
ATB量表的長度取決於右方的兩要素。速度越高、待機(準備)係數越小、ATB量表越短，越能早一點行動。另外，ATB量表只能顯示在視窗右端。待機時間與準備時間到達最長時，量表不會超出主視窗，量表出現之前，會產生時間間隔。

＊有關ATB量表的要素

●角色的敏捷度
●指令的待機(準備)係數



←量表的長度逐漸增加，待機時間與準備時間為零的時候，無法顯示量表。


←即使是看不見的敵人，也會出現ATB量表，量表和角色是同系統啓動。

戰鬥開始時的待機量表

在戰鬥開始時，就會出現各角色的待機量表。量表的長度和待機係數70的指令相同，從累積到某種程度開始顯現。另外，發生「先發制人」時，量表的量也異於平時。

＊戰鬥開始時量表的積蓄量

狀況	我方待機量表	敵方待機量表
通常	約25％～滿檔(※1)	
我方先發制人	滿檔	約1～6%
敵方先發制人	約1～6%	滿檔

※持有「先驅(さきがけ)」的角色，在任何場合皆處於滿檔而開始進行戰鬥。
※1……按照我方的敏捷度而有所不同。

＊發生先發制人的可能性

(我方敏捷度的平均×20÷敵方敏捷度的平均＋1)／256

例如：角色敏捷度平均為50，
敵方敏捷度的平均為100
●我方先發制人的可能性……
(50×20÷100+1)／256≒11／256
●敵方先發制人的可能性……
(100×20÷50+1)／256=41／256

※進行「我方→敵方」順序的判定。在我方先發制人的場合，無法判定敵方
※持有「先制」的角色，先發制人的可能性是以該角色敏捷度的2倍計算，而且敵方不會先發制人
※也有不會發生先發制人的戰鬥或一定由敵人先發制人的戰鬥

ULTIMANIA COLUMN 【ATB量表滿檔前的時間】

ATB量表是將待機時間與準備時間視覺化的玩意。隨著待機時間和準備時間越長，量表也會越長。由各量表滿檔前的時間，可以知道待機(準備)係數與敏捷度。但是，量表累積的速度會依發生特定身分轉換而起變化。

＊待機時間與準備時間的標準

敏捷度＼係數	40	70	100
40	約3.4秒	約6.0秒	約8.6秒
50	約2.8秒	約4.8秒	約6.9秒
60	約2.3秒	約4.0秒	約5.8秒

※表内的數字是普通狀態的ATB速度。「慢(おそい)」時約是1.36倍，「快(はやい)」時約0.79倍。

＊ATB量表累積速度的變化

狀況	變化內容
無法戰鬥時	待機係數70的ATB量表呈現0，同時也不會再累積。
石化、睡眠、停止等狀態	量表不會再累積。
快速狀態	量表累積的速度會增加1.05倍
遲緩狀態	量表累積的速度會只剩一半
受攻擊時	一瞬間，量表的累積速度會大幅降低。

延遲效果與準備中斷效果

攻擊所擁有的特殊效果有弱、強和準備中斷三種，都會影響待機時間與準備時間。延遲效果會延長待機時間與準備時間，會延遲對手的行動。另一方面，準備中斷效果是強制中斷準備時間，讓行動回到決定前的狀態，但待機時間與準備時間並不能延長，所以即使中斷後，也有可能馬上重新決定。

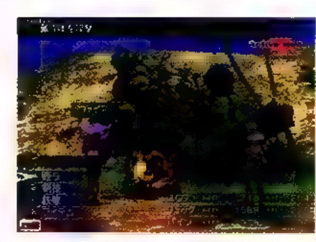
＊延遲效果與準備中斷效果有效的狀況

狀況	延遲效果	準備中斷效果
待機狀態中	○	×
指令選擇中	○	×
準備時間中	○	○
準備時間終了～實行中	○(※1)	○

※1……實行後的待機時間會延遲

可以插入行動

通常指令實行的順序是以準備時間終了的順序為準(沒有準備時間依輸入順序)，但也有例外。「戰鬥(戦う)」、「鉄壁」等沒有準備時間、沒有預備動作的指令，可以插入上一個準備時間已終了的行動。另外，這些行動為了可以與其他指令同時進行，也有與其他行動混在一起的情況。



⬅插入若使用於攻擊時，能讓連鎖容易成立。

即時與等待的不同

在ATB，基本上，戰鬥中時間也持續進行。但是，如果如右方所示，則時間就會停止，待機時間與準備時間、狀態異常時間(→P.112)等所有時間的計數都會停止。現在，確認時間是否進行，顯示於畫面右上角(右下所示)



⬅「究極魔法(アルテマ)」等長時間演出的行動，停止的時間就比較長。

＊時間靜止的狀況

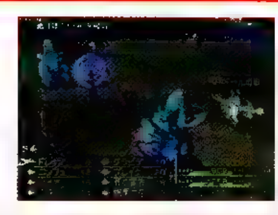
- ●變換服裝等特殊行動時
- ●在設定畫面的ATB設定裡，在「等待(ウェイト)」中，開啟附屬視窗(サブウィンドウ)或選擇對象，表示『逃跑』

＊畫面右上的顯示與意義

active mode	wait mode
時間進行著	時間停止

ULTIMANIA COLUMN
【時間停止時的行動】

準備時間終了的行動即使時間停止也可以實行。在此，設定畫面的ATB畫設定為「等待」，若我方的準備量表滿檔，則其他角色的下個視窗也會開啓。如此，時間雖然停止，我方也可以實行指令。若兩個準備量表滿檔，時間就持續呈現靜止，也可以使之行動。



⬅在使用動作和演出費時的指令，是特別有效的技巧。

BATTLE SYSTEM



【Chain】
持續攻擊且命中，持續命中的次數(連鎖數)增加，傷害量也會增加。

相關用語

畏怯動作	連鎖數	傷害
受到傷害的角色與敵人所出現的動作。原則上，不攻擊畏怯動作中的對象，連鎖是不會成立的。	連鎖持續成立的次數。但如果達100次以上，則會顯示「99Chain」，而且傷害量也與持續99次相同。	受到攻擊所減少的HP與MP。即使對手出現畏怯動作，不給予傷害連鎖也不會成立。

★ 連鎖成立的條件

連鎖成立的條件如右所示。基本上，最好是連續攻擊且命中對手。但是對手未呈現畏怯動作時，連鎖成立的時間變短，所以得注意此時連鎖大部分都不成立。



←計算節奏，輸入兩個角色的指令，先讓一個擊中。



←擊中後，另一個再擊中，則連鎖成立會出現「○Chain!」。

＊連鎖成立的條件

HP受到傷害的對象，在一定時間內再次給予傷害

※發生會心一擊，畏怯的時間就會增加，而連鎖成立的時間會增加
※即使未呈現畏怯動作，也有只一瞬間就成立連鎖的時間

＊未呈現畏怯的狀況。

- ●特定動作實行中
- ●處於停止狀態



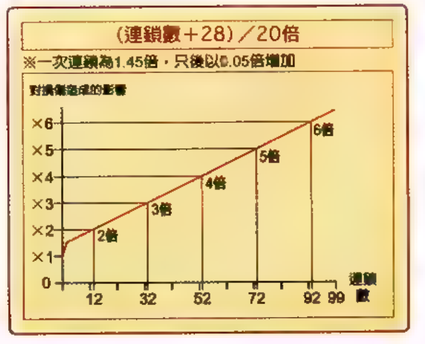
←讓對手呈現畏怯的話，也有連鎖成立的攻擊。

★ 連鎖的優點

連鎖成立的話，連鎖數所對應的傷害量也會增加(參照右圖)。即使一次連鎖也有足夠的強度。若持續到連鎖99次，給予的傷害量多達平時的六倍。

另外，畏怯中的角色或敵人，除非持有「迴避反擊(回避カウンター)」，不然無法閃避攻擊。攻擊迴避與運氣高的敵人時，配合一擊必中的攻擊(「神速扳機(クイックトリガー)」等)，再加上連鎖，即使原本命中率為零的攻擊也能命中。

＊連鎖所影響的傷害量



BATTLE SYSTEM

能力值

【Parameter】
表示角色戰鬥能力的數值。除了等級與裝備的服裝，也會因裝飾品、效果配置盤而有所變動。

相關用語

LV.(レベル)等級
衡量強度的標準，角色再EXP達到一定值時，等級就會提昇。等級初始值為1，最高為99。

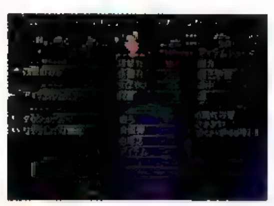
EXP(經驗值)
為了提昇等級所需要的值。可以在打倒敵人時獲得，但狀態發生特殊異常時，就無法獲得。

服裝
裝備一個，除了使用中的能力外，也會影響能力值。即使等級相同，也會因服裝不同，能力值也會不同。

能力值的種類和用處

能力值有10種，影響如右表所示的10種要素。基本上，能力值越高，可說是戰鬥力越高。

順帶一提，等級與裝備相同的話，優娜、莉可、佩茵的能力值並無差別，三人全都是同一數值。



←各角色的能力值可以從選項畫面的「裝備」與「技能」確認。

＊能力值所影響的主要因素

能力值	能力值所影響的主要因素
HP	到無法戰鬥狀態的損傷量
MP	可以使用消費MP能力的次數
攻擊力	給予物理攻擊的傷害量
魔力	給予魔法攻擊的傷害量或回復量
防御力	受到物理攻擊的損傷量
魔法防御	受到魔法攻擊的損傷量
敏捷	ATB量表的長度，先發制人的準確率
命中	攻擊時的命中率
回避	受攻擊時的回避率
運	命中率、迴避率與會心一擊的發生率

ULTIMANIA COLUMN 【關於瀕死狀態】

角色所剩下的HP未滿最大值1/3的話，HP與姓名會變成以黃色顯示，這時角色會採取蹲下的姿勢，這個狀態就稱為「瀕死」，一旦呈瀕死狀態，「瀕死防禦」等，部分自動能力就會發揮效果。另外，採蹲姿的角色在行動時，起身的動作會比平時多花時間，有敵人會趁此空隙攻擊，需特別注意。



← 瀕死狀態時，也能發揮最大潛力。

能力值的上限

能力值有如右表的上限，各能力值達到後就不可能在增高。但是，若持有「HP限界突破」的自動能力，則不在此限，HP可超過9999。另外，敵人的HP與MP沒有上限，HP與MP超過上限也不稀奇。

＊各能力值の上限

能力值	上限
HP	9999(※1)
MP	999
攻擊力、魔力、防御力、魔法防御、敏捷、命中、回避、運	255

※1……持有「HP限界突破」時，會超過這個上限。

等級的意義

能力值needs基本是由等級與裝備的服裝決定。若是相同的服裝，等級越高，能力值也越高。此外，等級並非單一表示強度的標準，也受到右方因素的影響。能力值相同的話，等級高者，會變得比較有利。

＊影響等級高低的主要因素

影響因素	受能的等級影響
攻擊給予的傷害量	攻擊者
因攻擊所發生特殊效果的機率	攻擊者與對象
賭博「恭喜」(隨機輪盤(ランダムスロット)獲得的金額	恭喜的對象

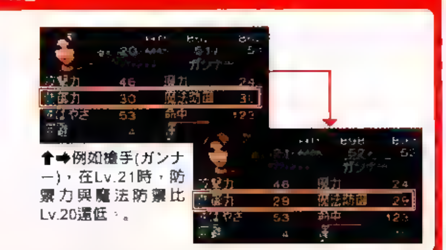
ULTIMANIA COLUMN 【關於提昇等級的小常識】

提昇等級的個人差別

我方三人的能力值，等級、裝備相同時並無差別。但是，提昇等級的速度會因個人而有所差別，所以即使EXP相同，不見得全員等級相同。

也有提昇等級但變弱的情況

基本上，能力值會隨著等級提昇。但是在特定的服裝、特定的等級，也會有比前一個等級的能力值還低的情況。



⬆➡例如槍手(ガンナー)，在Lv.21時，防禦力與魔法防禦比Lv.20還低。

持有能力值名稱的狀態異常

在異常狀態中，就像攻擊力提昇、魔力下降，也有把稱呼包含在能力值的名稱內。這些效果的強度總共有10階段變化，附上相同能力值名稱的○○提昇、○○降低會相抵觸。例如，攻擊力提昇5時，又產生攻擊力下降2的效果，則應該會變成攻擊力提昇3。另外，在命中、迴避、運氣提昇(降低)，強度變化1階段，名稱和相同能力值平均增減10(運氣是平均5)有相同的效果，但不會讓能力值有所變化。影響攻擊力、魔力、防禦力、魔法防禦提昇(降低)的方法與能力值無關，強度變化1階段，特定角色的攻擊所產生的傷害會變成平均的1/12。

⬅攻擊方攻擊力下降10的狀態，若防禦方則上升10，則傷害量則減至1/36。



⬅運氣提昇的效果，能力值提昇至255也有效。

ULTIMANIA COLUMN 【重複增加HP的效果】

在狀態異常的2倍HP，有最大HP兩倍的效果，這種效果可用自動能力的「HP2倍」「HP3倍」或依據水晶腕輪(クリスタルバングル)等配件重複提昇HP。若是特殊服裝以外，則用最大HP+100%的配件2個和「HP2倍」，或以特殊服裝，自動能力「HP2倍」「HP3倍」和HP2，狀態，則最大HP可以達到原本的6倍。



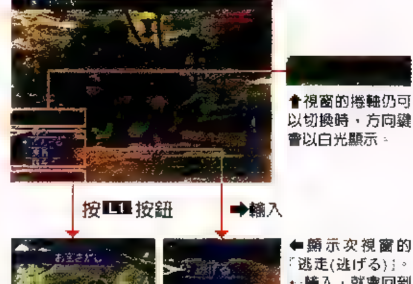
⬅即使變成最大HP的6倍，也無法突破上限9999，須注意。



指令的選法

待機時間終了，就有可以行動的角色，畫面左下就會顯示指令視窗。從這裡選擇想要使用的指令。可以選擇指令的角色有兩人以上時，可以用●按鈕來變更角色。

另外，顯示主要指令時，方向鍵或左搖桿輸入➡，就會更換為次視窗。還有，按L1按鈕，就會顯示效果配置盤，如此就可以更換衣服。


⬆視窗的機軸仍可以切換時，方向鍵會以白光顯示。

按L1按鈕　➡輸入

⬅顯示次視窗的「逃走(逃げる)」。⬅輸入，就會回到主要指令。

⬅這個角色顯示裝備效果配置盤，可以更換服裝。(●按鈕或L1按鈕會回到原來的畫面)。


⬆選擇「道具(アイテム)」時，開啟次視窗，從這裡可以更進一步選擇指令。

對象的選法與全體化

指令若以決定，則可從畫面下方所顯示的視窗選擇對象。在這個視窗，會顯示我方的HP和MP、我方與敵方所發生的異常狀況的縮圖，當作參考。(如何顯示會依指令而有所不同)

另外，輸入方向鍵或左搖桿的⬅或➡，也可能切換對象為我方和敵方。(某些指令除外)

還有，在黑魔法與白魔法能力的一部份，可以切換對象從單一到全體。(=可以全體化)在將敵人全體化時，游標在敵方則按一下⬅，若欲將我方全體化，游標在我方則按一下➡。但是，全體化後，攻擊傷害量和回復量會減半，須注意。

✱對象的決定方式

對象	決定方式
單一	任意選擇一個對象
全體	選擇敵方或我方全體，以該全體為對象
本身	以自己本身為對象。會出現選擇對象的視窗，但是無法移動游標
單一隨機	隨機選一個為對象
複數隨機	選擇敵方或我方全員，從中再隨機選一個為對象

✱對象的決定方式和特殊指令

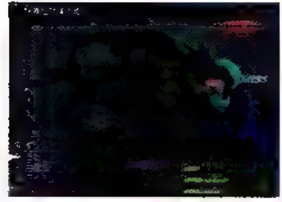
指令	決定方式
『合成弾』	對敵我全體出現游標。實際對象的選擇方式因效果而不同
賭博「○○輪盤」	選擇對象的視窗不會出現。實際對象的選擇方法因效果而不同

判定命中

指令實行時，該指令是否命中會進行判定。計算指令命中的準確率如右表所記。未命中時，就無法給予對象該指令的效果，所以希望可以讓指令命中的機率提昇。



⬅運氣是關係到攻擊與迴避，重要的能力值。



➡在迴避上升時的狀態，除了必中的攻擊之外，幾乎都不會命中。

＊算出指令命中率的方法

攻擊方的

(命中或指令的命中率＋運氣＋提昇(降低)命中狀態的強度×10＋提昇(降低)運氣狀態的強度×5)

防禦方的

(回避＋運氣＋提昇(降低)回避狀態的強度×10＋提昇(降低)運氣狀態的強度×5)%

例：攻擊方的命中為110，運氣為10，降低命中5＋提昇運氣10的狀態

防禦方的迴避為5，運氣為15，提昇迴避10＋降低運氣10的狀態

$$(110+10-5\times10+10\times5)$$
$$-(5+15+10\times10-10\times5)\%$$
$$=120\text{-}70\%=50\%$$

※能力值中的「命中」與指令的命中率被用於那個對象，由該指令決定
※攻擊方處於黑暗狀態，一部份攻擊會成為命中或指令命中率的1/4
※判定命中為命中時，一定會命中
※對象成為石化、睡眠、停止等狀態，則一定命中
※對象持有自動能力「迴避反擊(回避カウンター)」時，除非發生上述異常狀況，不然一定可以迴避「反擊可能，而不一定必中」的攻擊

達到效果的距離

所有敵人中，對轉盤A.B.C(ターレットA、B、C)，不用特定的指令，攻擊會落空。可以攻擊轉盤A.B.C(ターレットA、B、C)的指令中，主要的大概有如右列。另外，在敵方攻擊時，在身邊、身後，或者在遠處的角色也都攻擊不到。

＊可以攻擊轉盤A、B、C的主要指令

●「戰鬥(戦う)」(遠)
●「擲錢(銭投げ)」
●「神速扳機」
●受槍系技能
●擊退彈系的技能
●妖術系的技能(「黑暗天空」除外)
●黑魔法系的技能(「核擊」除外)
●白魔法系的技能(一部分除外)

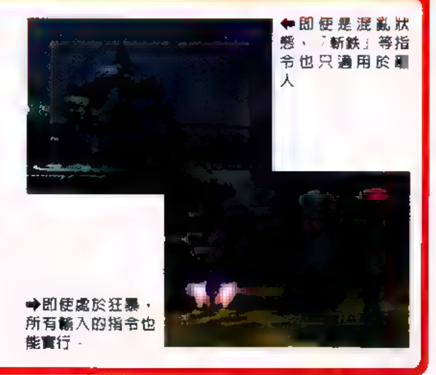
ULTIMANIA COLUMN 【狀態異常與指令】

在混亂狀態下實行的指令與對象

成為混亂時，角色就無法操作，行動就自動化。此時，也會自動決定對象，本來選好的對象也無法選擇。例如無法對我方使用「偷取(ぬすむ)」，所以即使處於混亂狀態，所使用的對象只有敵人。

在狂暴狀態下實行的指令與對象

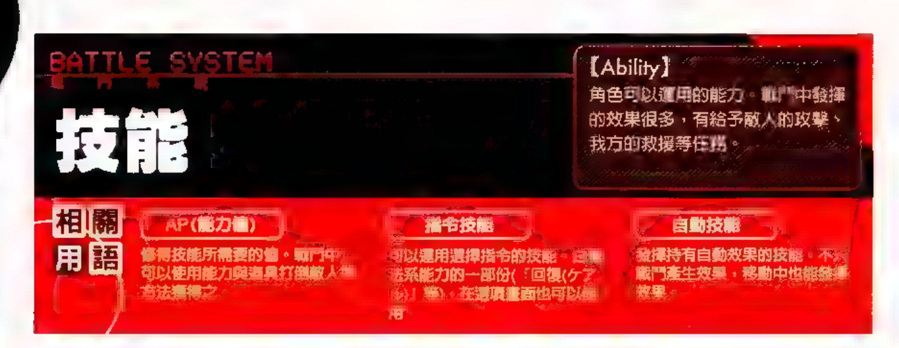
成為狂暴的角色，行動就自動轉變為戰鬥，隨機從敵方選擇對象。狂暴狀態的角色會攻擊正面的對手和近距離的對手，且準確率會提高。



⬅即使是混亂狀態，「斬鉄」等指令也只適用於敵人

➡即使處於狂暴，所有輸入的指令也能實行。





BATTLE SYSTEM 戰鬥系統

技能

【Ability】
角色可以運用的能力。戰鬥中發揮的效果很多，有給予敵人的攻擊、我方的救援等任務。

相關用語

AP(能力值)
修得技能所需要的值。戰鬥中，可以使用能力與道具打倒敵人等方法獲得之。

指令技能
可以運用選擇指令的技能。白魔法系能力的一部份(「回復(ケアル)」等)，在選項畫面也可以使用。

自動技能
發揮持有自動效果的技能。不只戰鬥產生效果，移動中也能發揮效果。

技能的運用方法

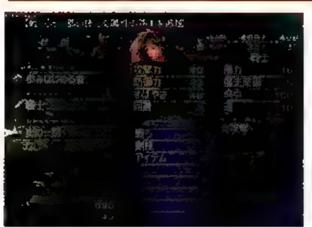
各角色可以運用右列的技能。可運用的技能由服裝、效果配置盤和配件決定，所以也得考慮想使用的技能來決定裝備。還有，無法修得效果配置盤與配件的技能，也只能運用於裝備的期間。

＊可以運用的技能

- ●裝備服裝所修得的技能
- ●裝備效果配置盤的技能
- ●裝備配件的技能
- ●通過效果配置盤關門(→P.193)所得到的
- ●「道具(アイテム)」和「逃跑(逃げる)」



←任何服裝皆可從最初修得數種能力。



←許多配件和效果配置盤的效果，是由技能而來。

指令技能的特徵

指令技能有兩種，「戰鬥中可以作為主要指令而直接選擇」和「以主要指令決定系統之後，從次視窗選擇」。另外，許多決定的技能必須消耗MP才能使用。

指令技能的主要用途如右表所列。除了這些以外，還有調查對手等各式各樣的技能。

＊指令技能的例子

用途	符合主要的指令能力
給予傷害	主要指令(メインコマンド)「戰鬥(戦う)」
	暴動(あばれる)「衝擊(つっこむ)」
	黑魔法「火(ファイア)」
回復HP和MP	防範未然(とっておき)「靈氣彌(エーテル)」
	白魔法「回復(ケアル)」
	右門將法術(ライトキーパー術)「白色回復(ホワイトボーレン)」
讓狀況異常發生	魔彈彈「臭氣(くさい息)」
	弗羅里(フロリー)「福羅里加速(フロリーアクセル)」
解除狀況異常	合成彈「全異常治療(オールキュアー)」
	子大吾(コダイゴ)「健康子大吾(健康コダイゴ)」
盜取道具	早業「偷取好東西(いいものぬすむ)」
	基奇(ギキ)「賞得無厭基奇(ちゃっかりギキ)」
獲得道具	主要指令(メインコマンド)「賄賂(わいろ)」
從戰鬥中逃跑	輔助指令(サブコマンド)「逃跑(逃げる)」

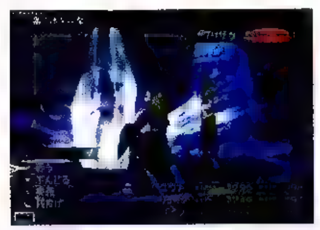


←如合成彈系的技能，也有無法作為直接選擇的指令。



自動技能的特徵

一個人能同時持有兩種以上的自動技能。基本上，持有的自動技能能完全發揮效果，但效果類似(或是相反效果)就沒辦法重複發揮。另外，各角色無法同時持有兩種相同的自動技能。例如即使裝備兩個幸運蛋(グロウエッグ)，也不會得到兩個『AP3倍』的效果。



←可以試著變更敵人屬性，或把特殊效果無效化。

＊自動技能的例子

用途	附加的主要自動能力
攻擊時附加屬性	『炎攻擊』
變換敵人屬性	『水無効』
攻擊時附加特殊效果	『即死攻擊』
特殊效果無效化	『石化無効』
自動產生異常狀況	「危急時的防護(ピンチにプロテス)」
	「自動恢復(オートリジェネ)」
	『戦闘鬼』
強化指令能力	「高速劍技」
	「神速扳機(クイックトリガー)Lv2」
	「魔法加速器(魔法ブースター)」
增加道具的獲得量	「道具2倍(アイテム2倍)」
	『AP2倍』
移動時附加的特殊效果	「不會遇敵(エンカウントなし)」

ULTIMANIA COLUMN
【無法顯示指令畫面的自動技能】

通常，可以從選單畫面的『裝備』和「技能」確認擁有的自動技能。但是因效果配置盤闖門通過而得的自動技能，在戰鬥結束時，就會消失，所以無法在選項畫面確認。特別是右表所列的自動技能，都是只能從效果配置盤闖門通過而得的，所以不可能在顯像畫面看得到。但是，無論得到何種效果，都可以藉由效果配置盤確認。

＊只有闖門通過才能獲得的自動技能

自動能力	對應的效果配置盤
『重力攻擊』	踩踏者(ふみにじる者)
『聖攻擊』	遠古的聖獸(いにしえの聖獣)
『死之宣告攻擊(死の宣告攻撃)』	離別的宣告(別れの宣告)
『防禦死之宣告(死の宣告防御)』	離別的宣告(別れの宣告)
『MP消費1』	無限的魔力(限りなき魔力)
『AP2倍』	成長的約定(成長の約束)

圖示

用來代表技能作用的圖示共有13種。看一看便可大略知道該能力所帶有的性質。但是像「斬鉄」，圖示是■，但接近敵人使攻擊的例外也有，須注意。此外，也有部份技能無法確認圖示，如「合成弾」和「○○輪盤(○○スロット)」等效果。

＊圖示的種類與意義

圖示	意義
	開啓此系統的附屬視窗
	靠近對象攻擊(無準備時間)
	靠近對象攻擊(有準備時間)
	在該場地攻擊(無準備時間)
	在該場地攻擊(有準備時間)
	不用武器或身體攻擊
	回復HP(無準備時間)

圖示	意義
	回復HP並解除異常狀況(有準備時間)
	發生有利的異常狀況
	擁有其他特殊效果
	秘寶系的指令能力
	舞蹈系的指令能力
	自動技能

修得技能與出現條件

在運用服裝技能方面，必須累積取得技能的AP，才能修得該技能。(除了一開始就修得的技能與「道具(アイテム)」「逃跑(逃げる)」)。可修得的技能，各服裝平均16個，但得到「服裝天球(ドレスフィア)」後，多數都會空出空白欄，能讓技能出現於空白欄，決定技能的方式如下記。



←附上「Master」的標誌修得的技能。



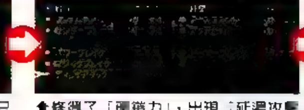
➡也有獲得其他服裝技能的出現條件(→P.177〜179)。

＊出現技能的條件

●修得特定技能
●獲得特定道具(重要道具)



⬆戰士方面，從最初開始表示的技能只有9個，以這個狀態，試著修得「破鎧力(アーマーブレイク)」。



⬆修得了「破鎧力」，出現「延遲攻擊(ディレイアタック)」。



⬆出現「遲緩破壞(ディレイバスター)」，就這樣增加了一個已經修得的技能。

修得技能的設定

任何一個技能是否修得，從顯現未修得的技能之中，玩家可以自由設定。但是，剛取得「服裝天球」時，或修得任何一個技能之後，會自動設定下一個修得的技能，須注意，自動設定之外的技能先修得時，別忘了變更設定。

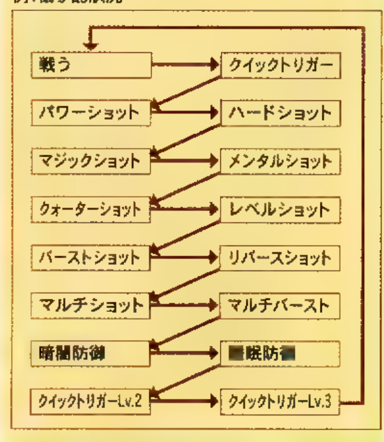


⬆➡即使出現下一個技能，若條件符合，也可以設定下一個技能。

＊自動設定下一個修得技能的法則

有無「之前出現尚未修得的技能」，在技能畫面表示位置，執行下表流程核對，設定其符合初始位置，核對的開始位置，若是再取得「服裝天球」的話，則在左上，會是修得技能之後，則為該技能的位置。

例:槍手的狀況

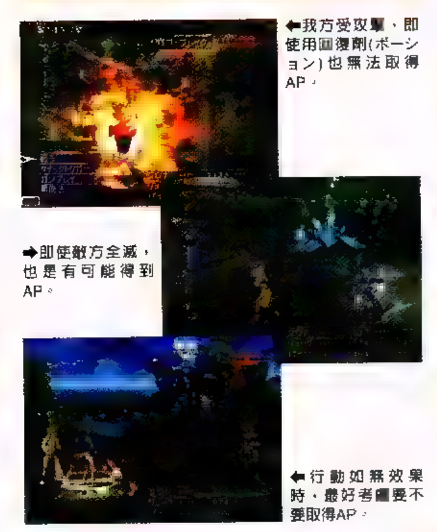


取得AP

AP基本上是打倒敵人或是使用指令技能和道具才能得手。取得的時間不是在戰鬥結束，而是在戰鬥中。累積必要AP，修得技能，便可在戰鬥中立即使用。有關取得AP的細節，如以下歸納。另外，修得魔銃彈系的技能，並非累積AP，必須進行「學習(ラーニング)」，須注意(P.134)。

＊關於取得AP的規則

●無法戰鬥、石化、沒有經驗值的狀態、戰鬥中脫離的夥伴，皆無法取得
●穿著衣服，累積AP，才能取得該衣服的技能
●一人一次戰鬥可以得到AP的最大量為99



←我方受攻擊，即使用回復劑(ポーション)也無法取得AP。

→即使敵方全滅，也是有可能得到AP。

←行動如無效果時，最好考慮要不要取得AP。

＊取得AP的方法與量

●打倒敵人，全員皆可得到敵人的AP
●使用指令技能和道具可以讓角色取得1AP(※1)。但是，在對象切換我方與敵方時，不一開始使用旁邊的游標，則無法取得AP(※2)

※1……有取得AP在2以上的技能(下表A)，也有無法取得AP技能。另外，下表C的情況也無法取得AP。
※2……對施有反射(リフレク)的角色施魔法反彈時，也適見到對手使用。

＊A:取得2AP以上的能力

技能	能夠使用的服裝	能夠取得的AP
『大乱舞』	花精	3
『フレア乱舞』		2
『ヴァジュラ』	馬其那重機兵	3
『ショックウェーブ』		2
『ショックストーム』		2

＊B:無法取得AP的能力

●「戰鬥」(馬其那重機兵除外)
●能夠看到敵人資料的技能包括（『みやぶる』『ライブラ』『スキャン』『看破！』）
●從戰鬥中逃跑的技能包括（『とんずら』『逃げる』）

＊C:即使行動也無法取得AP的狀況

●沒有給予敵人傷害
●沒有恢復HP或MP包括HP或MP滿檔時再作恢復的狀況
●沒有發生特殊效果
●沒有解除異常狀態
●什麼東西都沒偷到
●沒有讓敵人回去

ULTIMANIA COLUMN
【取得AP超過必要時】

一次得手AP的量比「修得下個技能所需AP」還多時，超過的AP就會自動設定，到「修得下一個技能」去累積。例如，還有1AP就可以修得技能，這時取得3AP，超過的2AP就累積到下一個技能。



←若大量取得AP，也有可能一次修得兩種以上技能。

☆技能表

如何看表格

指令技能

自動技能(オートアビリティ)



❶ 系統……技能的系統。此自動技能的系統是由本書獨自設定。
❷ 名前……技能名稱。
❸ 效果……說明性能。全部計算結果以小數點以下捨去計算。
❹ 消費MP……使用該技能時所消耗的MP。所剩的MP若未滿該值，則無法運用該技能。
❺ 對象……選擇對象與效果所及範圍。略稱的意思如下。
- ●敵……只能選擇敵方。
- ●味方……只能選擇我方。
- ●敵/味方……能選擇敵我雙方(游標初期設定為敵方)。
- ●味/敵方……能選擇敵我雙方(游標初期設定為我方)。
- ●自分……自己。
- ●單體……選擇單一對象。
- ●全體……選擇全部對象。
- ●單體/全體……通常為單一，但可以全體化。
- ●單體隨機(単ランダム)……隨機決定單一對象。
- ●複數隨機(複ランダム)……每回攻擊隨機選一對象。

❻ 威力……攻擊與回復量的基準值。數值越高，攻擊與回復量就會越高。
❼ 類型(タイプ)……攻擊計算方式的種類(→P.120)。
❽ 減輕手段……「防護(プロテス)」、「防禦壁(シェル)」等，能讓傷害減低嗎(→P.120)。對敵人使用時會受到反擊的影響，因此即使有應無法攻擊的技能，也有記載。
❾ 會心攻擊(クリティカル)……會心一擊(→P.120)發生與否。顯示「確實」，命中的話，一定是會心一擊。
❿ 命中判定……攻擊命中率的形式。「能力值」是根據使用技能角色的命中值，左右其命中率(→P.63)。「必中」則顯示其必定命中。該數值代替角色的命中，進行命中判定。
⓫ 屬性……攻擊所附加的屬性。
⓬ OO攻擊……「炎攻擊」、「即死攻擊」等，附加屬性與特殊效果於攻擊上的自動技能，是否有該自動技能的效果，「O」就是有，「X」就是沒有。
⓭ 預備動作……技能實行前有無預備動作。「通常」表示會進行預備動作。「道具(アイテム)」顯示使用道具，和預備動作一樣。「無(なし)」則表示沒有預備動作。
⓮ 畏怯(ひるみ)……技能實行中受攻擊時，是否畏怯。(→P.59)「有(あり)」則會，「無(なし)」則否。(即使顯示「無(なし)」，在預備動作時受到攻擊，仍可能會畏怯)。
⓯ 準備係數……輸入指令後到實行之前，準備時間的基準值，該值越大，則準備時間越長。
⓰ 待機係數……行動後，待機時間的基準值。該值越大，則待機時間越長。
⓱ 特殊效果……該技能所附加的特殊效果。寫在狀態異常(ステータス異常)之後的數字是持續時間係數(→P.112)。「400/3」表示133.333…括弧內表示發生率與發生強度(→P.119)。也記載死之宣告計數。「發生率∞」則表示一定發生。「防御不能」則表示無視於無效化，一定發生。
⓲ 服裝(ドレス)/裝飾品(アクセサリ)/效果配置盤(リザルトプレート)……記載可以修得該技能(還有最初就能使用)的服裝、裝備後可以使用的配件、根據裝備且闖門通過可以使用技能的效果配置盤。記號的意思如下所記。
- ド…服裝
- ア…裝飾品
- リ…效果配置盤

⓳ 服裝(ドレス)……可以修得技能的服裝。
⓴ 裝飾品(アクセサリ)……裝備後可以使用技能的配件。
㉑ 效果配置盤(リザルトプレート)……依據裝備且闖門通過可以使用技能的效果配置盤。

☆指令技能

系統	名稱	效果	服裝	配件	效果配置盤
主要指令	ガンプレイ	能使用修得的雙槍(ガンプレイ)系技能	槍手	—	—
	魔銃弾	能使用修得的魔銃彈系技能	魔銃士	—	—

系統 主要指令

名稱	效果	服裝	配件	效果配置圖
退治弾	能使用已修得擊退彈系技能	魔銃士	—	—
合成弾	能使用能選擇兩種道具的技能	道具射手	—	—
とっておき	能使用已修得的秘寶系技能	道具射手	—	—
剣技	能使用已修得的劍技系技能	戰士 戲偶士(優娜)	剣技の心得	剣士の誇り
奥義	能使用已修得的奧義系技能	武士 戲偶士(佩茵)	奥義の心得	もののふの誉れ
妖術	能使用已修得的妖術系技能	暗黑騎士 戲偶士(優娜)	妖術の心得	混沌の渦
あばれる	能使用已修得的狂暴系技能	狂戰士 戲偶士(莉可)	あばれるの心得	野性の血脈
ダンス	能使用已修得的舞蹈系技能	歌姬	—	—
うた	能使用已修得的歌唱系技能	歌姬	—	—
黒魔法	能使用已修得的黑魔法系技能	黑魔導士 戲偶士(佩茵)	黒魔法の心得 しぼりだす…… ミネルバビスチェ	黒き紋章 破滅の炎 終末の日
白魔法	能使用已修得的白魔法系技能	白魔導士 戲偶士(莉可)	白魔法の心得	白き刻印 約された癒し 至高の光
早業	能使用已修得的神速系技能	盜賊	—	—
コダイゴ	能使用已修得的子大吾系技能	調教士(優娜)	—	—
ギキ	能使用已修得的基奇系技能	調教士(莉可)	—	—
フロリー	能使用已修得的弗羅里(フロリー)系技能	調教士(佩茵)	—	—
ギャンブル	能使用已修得的賭博系技能	賭徒	—	—
きぐるみ魔法	能使用已修得的戲偶魔法(きぐるみ魔法)系技能	戲偶士(優娜) 戲偶士(莉可)	—	—
きぐるみ剣法	能使用已修得的戲偶劍法(きぐるみ剣法)系技能	戲偶士(佩茵)	—	—
アイテム	能使用已擁有的消耗性道具	除了特殊服裝的所有服裝	—	—
フロラ魔法	能使用已修得的花精魔法(フロラ魔法)系技能	花精	—	—
ライトキーパー術	能使用已修得的右門將術系技能	右門將	—	—
レフトキーパー術	能使用已修得的左門將術系技能	左門將	—	—
マキナシズム	能使用已修得的馬其那席茲姆(マキナシズム)系技能	馬其那重機兵	—	—
右マキナシズム	能使用已修得的右馬其那席茲姆(右マキナシズム)系技能	截擊者─R	—	—
左マキナシズム	能使用已修得的左馬其那席茲姆(左マキナシズム)系技能	粉碎者─L	—	—
斬騎剣術	能使用已修得的斬騎劍術系技能	斬騎王	—	—
右之翼援術	能使用已修得的右之翼援術系技能	右之翼	—	—
左之翼援術	能使用已修得的左之翼援術系技能	左之翼	—	—

系統	名稱	效果	消耗MP	對象	威力	形式
主要指令	戦う(遠)	給予傷害(→P.98)	—	敵/味方 単体	16	物理
	戦う(近)	給予傷害(→P.98)	—	敵/味方 単体	16	物理
	戦う(連)	給予兩次傷害(→P.98)	—	敵/味方 単体	8×2回	物理
	まきあげる	給予傷害並盜取現金(→P.100)	—	敵 単体	16	物理
	ぶんどる	給予傷害並盜取裝飾品(アクセサリ)(→P.100)	—	敵 単体	16	物理
	銀河天[illegible]	給予傷害(※1)	—	敵/味方 単体	48	物理
	クイックトリガー	在1.8秒之內所按下 [illegible] 的次數，連續給予攻擊(※2)	—	敵/味方 単体	2×攻擊回數	物理
	みやぶる	表示對方的名稱、種族、HP、MP、身分、屬性特徵、對其無效的特殊效果、指令。	—	敵/味方 単体(※3)	—	—
	突撃	賦予狂暴化(バーサク)+防護壁(シェル)+防護(プロテス)+加速(ヘイスト)	—	味方 全体	—	—
	鉄壁	防禦狀態	—	自分	—	—
	銭投げ	消耗基爾給予傷害(→P.99)	—	敵/味方 単体	—	固定值
	斬鉄	斬鐵(一擊必殺)	—	敵 単体	—	—
	暗黒	消耗自己「1/8的最大HP」，無視對方防禦給予傷害(→P.99)	—	敵/味方 全体	20	物理
	みちづれ	給予使用者「最大HP2倍」的傷害。使用者則無法戰鬥，脫離戰鬥行列。	—	敵 単体	—	固定值
	バーサク	狂暴化(バーサク)+攻擊力提昇	—	自分	—	—
	ガッツ	提昇自己的HP2倍	—	自分	—	—
	集中	提高魔力	—	自分	—	
	MP吸収	吸收敵人的MP	—	敵/味方 単体	3	特殊魔法
	祈る	回復HP	—	味方 全体	8	魔法回復
	元気	回復「對象1/2的最大HP」	—	自分	—	比例
	ぬすむ	偷取裝飾品(アクセサリ)或道具 (→P.100)	—	敵 単体	—	—
	とんずら	全員逃跑	—	味方 全体	—	—
	ゆうわく	讓敵人混亂	—	敵 全体	—	—
	わいろ	用基爾打發敵人，取得裝飾品(アクセサリ)或道具(但無法取得EXP、AP、基爾/→P.100)	—	敵 単体	—	—
	大乱舞	攻擊12次，對象每回隨機決定	—	敵 複隨機	8×12回	物理
	ライブラ	表示對方的名稱、種族、HP、MP、異常狀態、屬性特徵、對其無效的特殊效果、指令	—	敵/味方 単体	—	—
	ラストライト	給予傷害	—	敵/味方 単体	24	物理
	ラストレフト	給予傷害	—	敵/味方 単体	24	物理
	リバイバル	復活並回復對方「最大HP的1/2」(針對無法戰鬥的夥伴)	—	味方/敵 単体	—	比例

※1……以「新遊戲」或「變強後重新遊戲」，遊戲開始後連逃都不逃，則傷害就從99999起算 (→P.98)
※2……依據自動指令「神速扳機Lv.0 クイックトリガーLv.○」」，延長限制時間 (→P.106)
※3……修得自動指令「看破Lv.3(みやぶるLv.3)」，選擇我方為對象

軽減方法	会心一撃	命中判定	属性	[illegible]攻撃	接近動作	[illegible]	準備係数	待機係数	特殊効果	習得/装備品/[illegible]
防御	有	能力値	—	○	無	有	—	70	—	多数(→P.98)
防御	有	能力値	—	○	無	有	—	70	—	多数(→P.98)
防御	有	能力値		○	無	有	—	70		盗賊
防御	有	能力値	—	○	無	有	—	70	—	長者のしるし
防御	有	能力値	—	○	無	有	—	70	—	お宝さがし
防御	有	能力値	—	○	無	有	—	70	—	天地の破壊者
防御	有	必中	—	○	無	有	—	120	—	銃手
—	—	必中	—	×	通常	有	—	—	—	魔銃士
—	—	必中	—	×	通常	有	100	—	バーサク400／3+シェル80+プロテス80+ヘイスト20（発生率∞、バーサク黒法防御）	戦士
—	—	必中		×	無	有	—	200	防御（発生率∞）	戦士
	無	必中		×	通常	有	60	—		武士
—	—	必中	—	×	通常	有	100	—	斬鉄	武士
—	無	必中	—	×	通常	無	50	—	—	暗黒騎士
—	無	必中	—	×	通常	無	60	—	—	暗黒騎士
—	—	必中	—	×	通常	有	80	—	バーサク400／3+攻撃力1UP（バーサク黒法防御、攻撃力UP発生率∞）	狂戦士、怒りの衝撃
—	—	必中	—	×	通常	無	120	—	HP2倍（発生率∞）	狂戦士
—		必中	—	×	通常	有	60		魔力3UP（発生率∞）	黒魔導士
防御壁	無	必中	—	×	通常	有	70	—	—	黒魔導士
防御壁	—	必中	—	×	無	有	—	60	—	白魔導士
防御壁	—	必中	—	×	無	有	—	60	—	白魔導士
	—	必中	—	×	通常	有	—	50	—	盗賊
—	—	必中	—	×	通常	有	20	—	—	盗賊
防御壁	—	必中	—	×	通常	無	80	—	混乱400／3（発生率100）	賭徒
—	—	必中	—	×	通常	有	60	—	—	賭徒
防御壁	無	必中		×	通常	有	120	80		花精
—	—	必中	—	×	通常	有	20	—	—	花精
防御	有	能力値	—	×	通常	有	80	—		右門将
防御	有	必中	—	×	通常	有	80	—	—	左門将
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	100	—	—	馬其那重機兵

系統	名稱	效果	消耗MP	對象	威力	形式
主要指令	ヴァジュラ	給予傷害	—	敵 全体	80	物理
	ホーミングレイ	給予傷害	—	敵／味方 単体	20	物理
	HPリペア	回復「對象最大HP的1/4」	—	味方／敵 単体	—	比例
	MPリペア	回復MP	—	味方／敵 単体	30	魔法回復
	恐怖！	傷害與混亂+強慢動作(強ディレイ)延遲的效果	—	敵 単体	24	物理
	ダンシングソード	給予兩次傷害	—	敵 全体	48×2回	物理
	体力！(右之翼)	回復HP	—	味方／敵 単体	32	魔法回復
	体力！(左之翼)	回復HP	—	味方／敵 単体	31	魔法回復
	気力！	回復「對象最大MP的1/4」	—	味方／敵 単体	—	比例
	再起！	復活並回復「對象最大HP的1/2」(針對無法戰鬥的夥伴)	—	味方／敵 単体	—	比例
術[illegible]指令	逃げる	逃跑	—	自分	—	—
要機	パワーショット	給予傷害	8	敵／味方 単体	20	物理
	ハードショット	無視防禦力給予傷害	8	敵／味方 単体	16	物理
	マジックショット	給予傷害	8	敵／味方 単体	20	特殊魔法
	メンタルショット	用MP給予傷害	8	敵／味方 単体	6	物理
	クォーターショット	削減「對象殘餘HP的1/4」	8	敵／味方 単体	—	比例
	レベルショット	給予「使用者等級X16」的傷害	12	敵／味方 単体	—	固定値
	バーストショット	會心一擊	12	敵／味方 単体	16	物理
	リバースショット	給予防禦力左右的傷害	8	敵／味方 単体	22	物理
	マルチショット	給予傷害	8	敵／味方 全体	20	物理
	マルチバースト	會心一擊	36	敵／味方 全体	16	物理
魔銃彈	吸収	吸收HP與MP	3	敵／味方 単体	8	特殊魔法
	ホワイトウィンド	回復「對象最大HP的3/8」，解除睡眠、沉默、黑暗、中毒、混亂、狂暴化(バーサク)等狀態	16	味方／敵 全体	—	比例
	ブラスター	削減「對象殘餘HP的15/16」	30	敵／味方 単体	—	比例
	ファイアブレス	給予炎屬性傷害	28	敵／味方 全体	38	特殊魔法
	タネ大砲	削減「對象殘餘HP的3/8」	28	敵／味方 単体	—	比例
	石のいぶき	石化	32	敵／味方 全体	—	—
	震天	降低防禦力與魔法防禦下降	22	敵／味方 全体	34	特殊魔法
	徹甲弾	給予傷害	32	敵／味方 単体	32	物理
	マイティガード	施予防禦壁(シェル)+防護(プロテス)	32	味方／敵 全体	—	—

＊4……附加屬性的東西無效

減輕方法	會心一擊	命中判定	屬性	◯◯攻擊	預備動作	畏怯	準備係數	待機係數	特殊效果	服裝/裝飾品/效果配置條件
防禦	有	能力值	—	×	通常	有	120	80	—	馬其那重裝兵
防禦	有	能力值	—	×	通常	有	70	—	—	截擊者—R、粉碎者—L
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	70	—	—	截擊者—R、粉碎者—L
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	70	—	—	截擊者—R、粉碎者—L
防禦	無	必中	—	×	通常	無	100	—	混乱400／3+強ディレイ(発生率∞)	斬騎王
防禦	無	必中	—	×	通常	有	120	80	—	斬騎王
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	90	—	—	右之翼
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	90	—	—	左之翼
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	100	—	—	右之翼、左之翼
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	100	—	—	右之翼、左之翼
—	—	必中	—	×	無	無	—	—	—	除了特殊服裝之外的所有服裝
防禦	有	能力值	—	○	無	有	—	80	—	槍手
防禦	有	能力值	—	○	無	有	—	80	—	槍手
防御壁	有	能力值	—	○	無	有	—	80	—	槍手
防禦	無	能力值	—	○(※4)	無	有	—	80	—	槍手
防禦	有	能力值	—	○	無	有	—	80	—	槍手
—	無	能力值	—	○	無	有	—	80	—	槍手
防禦	確實	能力值	—	○	無	有	—	80	—	槍手
防禦	有	能力值	—	○	無	有	—	80	—	槍手
防禦	有	能力值	—	○	無	有	—	80	—	槍手
防禦	確實	能力值	—	○	無	有	—	80	—	槍手
—	無	必中	—	×	通常	無	80	—	—	魔銃士
—	—	必中	—	×	通常	無	80	—	—	魔銃士
—	無	必中	—	×	通常	無	80	—	—	魔銃士
防御壁	無	必中	炎	×	通常	無	85	—	—	魔銃士
防禦	無	必中	—	×	通常	無	85	—	—	魔銃士
防御壁	—	必中	—	×	通常	無	85	—	石化(発生率100)	魔銃士
防御壁	無	必中	—	×	通常	無	80	—	防御力2Down+魔法防御2Down (発生率∞)	魔銃士
防禦	無	必中	—	×	通常	無	85	—	—	魔銃士
防御壁	—	必中	—	×	通常	無	80	—	シェル127+プロテス127(発生率∞)	魔銃士

系統	名稱	效果	消耗MP	對象	威力	形式
魔銃彈	シュトルムカノーネ	給予使用者等級X30的傷害	38	敵／味方全体	—	固定値
	くさい息	施予睡眠+沉默+暗闇+中毒+混亂+狂暴化(バーサク)+遲緩(スロウ)等效果	64	敵／味方全体	—	—
	インサニティサン	給予傷害	70	敵／味方全体	65	特殊魔法
	はりせんぼん	給予傷害1000	24	敵／味方単体	—	固定値
	ジェノサイド	給予無視魔法防禦的傷害	48	敵／味方全体	60	魔法
	真夜中の叫び	給予傷害	80	敵／味方全体	80	特殊魔法
	モーターガン	無視防禦力給予傷害	99	敵／味方全体	48	物理
擊退彈	ヘルム割り	給予傷害，對象是賈魯姆(ヘルム)類的敵人，則增加四倍	3	敵／味方単体	16	物理
	対空弾	給予傷害，對象是鳥類的敵人，則增加四倍	3	敵／味方単体	16	物理
	狼狩り	給予傷害，對象是狼類的敵人，則增加四倍	3	敵／味方単体	16	物理
	アンチプリン	給予傷害，對象是普林(プリン)類的敵人，則增加四倍	3	敵／味方単体	16	物理
	反属性弾	給予傷害，對象是元素(エレメンタル)類的敵人，則增加四倍	3	敵／味方単体	16	物理
	トカゲ撃ち	給予傷害，對象是蜥蜴(トカゲ)類的敵人，則增加四倍	3	敵／味方単体	16	物理
	ドレイクキラー	給予傷害，對象是朵雷克(ドレイク)類的敵人，則增加四倍	3	敵／味方単体	16	物理
	解体弾	給予傷害，對象是馬其那(マキナ)類的敵人，則增加四倍	3	敵／味方単体	16	物理
	機人退治	給予傷害，對象是機士或機兵類的敵人，則增加四倍	3	敵／味方単体	16	物理
	邪封弾	給予傷害，對象是邪眼或邪靈類的敵人，則增加四倍	3	敵／味方単体	16	物理
合成彈	パイナップル	給予140~158的傷害	—	敵全体	—	固定値乱数
	ポテトマッシャー	給予656~741的傷害	—	敵全体	—	固定値乱数
	クラスターボム	給予1406~1587的傷害	—	敵全体	—	固定値乱数
	スーパーノヴァ	給予5156~5822的傷害	—	敵全体	—	固定値乱数
	ブラスターマイン	給予187~211的傷害，並加上中毒與混亂	—	敵全体	—	固定値乱数
	ハザードシェル	給予937~1058的傷害，並加上中毒與混亂	—	敵全体	—	固定値乱数
	命の泉	持續吸取「所有對手最大HP與最大MP的3/16」	—	敵単隨機	—	比例
	命の海	持續吸取「所有對手最大HP與最大MP的6/16」	—	敵単隨機	—	比例
	ヒートバスター	以炎屬性93~105的傷害，攻擊3次，對象每次隨機決定	—	敵複隨機	—	固定値乱数
	ファイアストーム	以炎屬性187~211的傷害，攻擊3次，對象每次隨機決定	—	敵複隨機	—	固定値乱数
	バーニングソウル	以炎屬性375~423的傷害，攻擊4次，對象每次隨機決定	—	敵複隨機	—	固定値乱数
	ヘルファイア	以炎屬性140~158的傷害加上暗闇效果，攻擊3次，對象每次隨機決定	—	敵複隨機	—	固定値乱数
	アバドンフレイム	以炎屬性281~317的傷害加上暗闇效果，攻擊3次，對象每次隨機決定	—	敵複隨機	—	固定値乱数

減軽方法	会心一撃	命中判定	属性	○○攻撃	予備動作	反撃	準備係数	待機係数	特殊効果	習得/装備品/効果発動者
防御壁	無	必中	—	×	通常	無	80	—	—	魔銃士
—	—	必中	—	×	通常	無	80	—	睡眠100+沈黙+暗闇+毒+混乱400/3+バーサク400/3+スロウ100(発生率100)	魔銃士
防御壁	無	必中	—	×	通常	無	90	—	—	魔銃士
—	無	必中	—	×	通常	無	80	—	—	魔銃士
防御壁	無	必中	—	×	通常	無	85	—	—	魔銃士
防御壁	無	必中	—	×	通常	無	100	—	—	魔銃士
防御	無	必中	—	×	通常	無	85	—	—	魔銃士
防御	有	能力値	—	○	通常	無	70	—	—	魔銃士
防御	有	能力値	—	○	通常	無	70	—	—	魔銃士
防御	有	能力値	—	○	通常	無	70	—	—	魔銃士
防御	有	能力値	—	○	通常	無	70	—	—	魔銃士
防御	有	能力値	—	○	通常	無	70	—	—	魔銃士
防御	有	能力値	—	○	通常	無	70	—	—	魔銃士
防御	有	能力値	—	○	通常	無	70	—	—	魔銃士
防御	有	能力値	—	○	通常	無	70	—	—	魔銃士
防御	有	能力値	—	○	通常	無	70	—	—	魔銃士
防御	有	能力値	—	○	通常	無	70	—	—	魔銃士
防御	無	必中	—	×	道具	有	80	—	—	道具射手
防御	無	必中	—	×	道具	有	80	—	—	道具射手
防御	無	必中	—	×	道具	有	80	—	—	道具射手
防御	無	必中	—	×	道具	有	80	—	—	道具射手
防御	無	必中	—	×	道具	有	80	—	毒+混乱400/3(発生率80)	道具射手
防御	無	必中	—	×	道具	有	80	—	毒+混乱400/3(発生率80)	道具射手
—	無	必中	—	×	道具	有	80	—	—	道具射手
—	無	必中	—	×	道具	有	80	—	—	道具射手
—	無	必中	炎	×	道具	有	80	—	—	道具射手
—	無	必中	炎	×	道具	有	80	—	—	道具射手
—	無	必中	炎	×	道具	有	80	—	—	道具射手
—	無	必中	炎	×	道具	有	80	—	暗闇(発生率100)	道具射手
—	無	必中	炎	×	道具	有	80	—	暗闇(発生率100)	道具射手

系統	名稱	效果	消耗MP	對象	威力	形式
合成彈	コールドスノー	以冰屬性93~105的傷害，攻擊3次。對象每次隨機決定	—	敵 複隨機	—	固定值亂數
	アイスブリザード	以冰屬性187~211的傷害，攻擊3次。對象每次隨機決定	—	敵 複隨機	—	固定值亂數
	ウインターストーム	以冰屬性375~423的傷害，攻擊4次。對象每次隨機決定	—	敵 複隨機	—	固定值亂數
	ハザードアイス	以冰屬性140~158的傷害加上睡眠效果，攻擊3次。對象每次隨機決定	—	敵 複隨機	—	固定值亂數
	コキュートス	以冰屬性281~317的傷害加上睡眠效果，攻擊3次。對象每次隨機決定	—	敵 複隨機	—	固定值亂數
	サンダーボルト	以雷屬性93~105的傷害，攻擊3次。對象每次隨機決定	—	敵 複隨機	—	固定值亂數
	ローリングサンダー	以雷屬性187~211的傷害，攻擊3次。對象每次隨機決定	—	敵 複隨機	—	固定值亂數
	ライトニングボルト	以雷屬性375~423的傷害，攻擊4次。對象每次隨機決定	—	敵 複隨機	—	固定值亂數
	エレキショック	以雷屬性140~158的傷害加上石化效果，攻擊3次。對象每次隨機決定	—	敵 複隨機	—	固定值亂數
	ブラストサンダー	以雷屬性281~317的傷害加上石化效果，攻擊3次。對象每次隨機決定	—	敵 複隨機	—	固定值亂數
	ウォーターフォール	以水屬性93~105的傷害，攻擊3次。對象每次隨機決定	—	敵 複隨機	—	固定值亂數
	フラッシュフラッド	以水屬性187~211的傷害，攻擊3次。對象每次隨機決定	—	敵 複隨機	—	固定值亂數
	タイダルウェーブ	以水屬性375~423的傷害，攻擊4次。對象每次隨機決定	—	敵 複隨機	—	固定值亂數
	アクアトキシン	以水屬性140~158的傷害加上沉默效果，攻擊3次。對象每次隨機決定	—	敵 複隨機	—	固定值亂數
	ダークネスレイン	以水屬性281~317的傷害加上沉默效果，攻擊3次。對象每次隨機決定	—	敵 複隨機	—	固定值亂數
	ネガバースト	以重力攻擊，削減「對方HP的1/2」	—	敵 全体	—	比例
	ブラックホール	以重力攻擊，削減「對方HP的3/4」	—	敵 全体	—	比例
	トールボーイ	以重力攻擊，削減「對方HP的1/2」，並降低對手防禦力與魔法防禦	—	敵 全体	—	比例
	グランドスラム	以重力攻擊，削減「對方HP的3/4」，並降低對手防禦力與魔法防禦	—	敵 全体	—	比例
	アークエンジェル	以聖屬性46~52的傷害，攻擊8次	—	敵 單隨機	—	固定值亂數
	ホワイトホール	以聖屬性562~635的傷害，攻擊8次	—	敵 單隨機	—	固定值亂數
	ハイポーション	回復HP1000	—	味方 單隨機	—	固定值
	メガポーション	回復HP2000	—	味方 全体	—	固定值
	ウルトラポーション	回復全部HP	—	味方 全体	—	比例
	万能薬	解除石化、睡眠、沉默、黑暗、中毒、混亂、狂暴化(バーサク)、無法換裝(カーズ)、經驗值0、想換衣服、遲緩(スロウ)、停止(ストップ)	—	味方 單隨機	—	
	オールキュアー	解除石化、睡眠、沉默、黑暗、中毒、混亂、狂暴化(バーサク)、無法換裝(カーズ)、經驗值0、想換衣服、遲緩(スロウ)、停止(ストップ)	—	味方 全体	—	—
	ウルトラキュアー	回復「對象最大HP的1/2」(※5)，並解除異常狀況。可以解除的異常狀況與「萬能藥」相同	—	味方 全体	—	比例
	ファイナルエリクサー	回復「對象全部HP與MP」(※5)，並解除異常狀況。可以解除的異常狀況與「萬能藥」相同	—	味方 全体	—	比例
	メガフェニックス	復活並回復「對象最大HP的1/4」(針對無法戰鬥的夥伴)	—	味方 全体	—	比例
	ラストフェニックス	復活並回復全部HP(※5)(針對無法戰鬥的夥伴)	—	味方 全体	—	比例

※5……即使「損傷界限突破」，也只會回復9999

減算方法	會心一擊	命中判定	屬性	○○攻擊	預備動作	畏怯	準備係數	行動係數	特殊效果	[illegible]
—	無	必中	冰	×	道具	有	80	—	—	道具射手
—	無	必中	冰	×	道具	有	80	—	—	道具射手
—	無	必中	冰	×	道具	有	80	—	—	道具射手
—	無	必中	冰	×	道具	有	80	—	睡眠100(發生率100)	道具射手
—	無	必中	冰	×	道具	有	80	—	[illegible]眠100(發生率100)	道具射手
—	無	必中	雷	×	道具	有	80	—	—	道具射手
—	無	必中	雷	×	道具	有	80	—	—	道具射手
—	無	必中	雷	×	道具	有	80	—	—	道具射手
—	無	必中	雷	×	道具	有	80	—	石化(發生率80)	道具射手
—	無	必中	雷	×	道具	有	80	—	石化(發生率80)	道具射手
—	無	必中	水	×	道具	有	80	—	—	道具射手
—	無	必中	水	×	道具	有	80	—	—	道具射手
—	無	必中	水	×	道具	有	80	—	—	道具射手
—	無	必中	水	×	道具	有	80	—	沈默(發生率100)	道具射手
—	無	必中	水	×	道具	有	80	—	沈默(發生率100)	道具射手
—	無	必中	重力	×	道具	有	80	—	—	道具射手
—	無	必中	重力	×	道具	有	80	—	—	道具射手
—	無	必中	重力	×	道具	有	80	—	防御力3Down+魔法防御3Down(發生率∞)	道具射手
—	無	必中	重力	×	道具	有	80	—	防御力5Down+魔法防[illegible]5Down(發生率∞)	道具射手
—	無	必中	聖	×	道具	有	80	—	—	道具射手
—	無	必中	聖	×	道具	有	80	—	—	道具射手
—	—	必中	—	×	道具	有	80	—	—	道具射手
—	—	必中	—	×	道具	有	80	—	—	道具射手
—	—	必中	—	×	道具	有	80	—	—	道具射手
—	—	必中	—	×	道具	有	80	—	—	道具射手
—	—	必中	—	×	道具	有	80	—	—	道具射手
—	—	必中	—	×	道具	有	80	—	—	道具射手
—	—	必中	—	×	道具	有	80	—	—	道具射手
—	—	必中	—	×	道具	有	80	—	—	道具射手

系統	名稱	效果	消耗MP	對象	威力	形式
合成彈	ファイナルフェニックス	復活並回復全部HP(※6)(對戰鬥中的夥伴也有效)	—	味方全体	—	比例
	メガバイタルW	HP提高為2倍之後，回復與對方HP同量的HP	—	味方全体	—	比例
	メガメンタルW	MP提高為2倍之後，回復與對方MP同量的MP	—	味方全体	—	比例
	メガミックスW	HP與MP提高為2倍之後，回復與對方HP與MP同量的HP與MP	—	味方全体	—	比例
	チョコボの羽	加速(ヘイスト)的狀態	—	味方全体	—	—
	ウォール	防禦壁(シェル)+防護(プロテス)的狀態	—	味方全体	—	—
	ハイウォール	防禦壁+防護+反射(リフレク)的狀態	—	味方全体	—	—
	ファイナルウォール	防禦壁+防護+反射+加速的狀態	—	味方全体	—	—
	英雄の薬	無敵狀態	—	味方単隨機	—	—
	聖戦の薬	無敵狀態	—	味方全体	—	—
防範未然	ポーション	回復HP200	—	味方／敵単体	—	固定値
	ハイポーション	回復HP1000	—	味方／敵単体	—	固定値
	メガポーション	回復HP2000	—	味方／敵全体	—	固定値
	エクスポーション	回復全部HP(※6)	—	味方／敵単体	—	比例
	万能薬	解除石化、睡眠、沉默、黑暗、中毒、混亂、狂暴化(バーサク)、無法換裝(カーズ)、經驗值0、想換衣服、緩速(スロウ)、停止(ストップ)	—	味方／敵単体	—	—
	魔除薬	解除自動復活(リレイズ)、防禦壁(シェル)、防護(プロテス)、反射、恢復(リジェネ)、加速、消費MP0的狀態	—	敵／味方単体	—	—
	フェニックスの尾	復活並回復「對象最大HP的1/4」(針對無法戰鬥的夥伴)	—	味方／敵単体	—	比例
	メガフェニックス	復活並回復「對象最大HP的1/4」(針對無法戰鬥的夥伴)	—	味方／敵全体	—	比例
	エーテル	回復MP100	—	味方／敵単体	—	固定値
	エリクサー	回復全部HP與MP(※6)	—	味方／敵単体	—	比例
劍技	フレイムタン	以炎屬性給予傷害	4	敵／味方単体	20	物理
	アイスブランド	以冰屬性給予傷害	4	敵／味方単体	20	物理
	サンダーブレード	以雷屬性給予傷害	4	敵／味方単体	20	物理
	アクアセイバー	以水屬性給予傷害	4	敵／味方単体	20	物理
	グラビティソード	以重力屬性給予傷害	6	敵／味方単体	24	物理
	エクスカリバー	以聖屬性給予傷害	24	敵／味方単体	32	物理
	パワーブレイク	給予傷害並降低攻擊力	4	敵／味方単体	18	物理
	アーマーブレイク	給予傷害並降低防禦力	4	敵／味方単体	18	物理
	マジックブレイク	給予傷害並降低魔力	4	敵／味方単体	18	物理
	メンタルブレイク	給予傷害並降低魔法防禦	4	敵／味方単体	18	物理

※6……即使「損傷界限突破」，也只能回復9999

減殺方法	会心一撃	命中判定	属性	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	特殊効果	[illegible]
—	—	必中	—	×	道具	有	80	—	—	道具射手
—	—	必中	—	×	道具	有	80	—	HP2倍（発生率∞）	道具射手
—	—	必中		×	道具	有	80		MP2倍（発生率∞）	道具射手
—	—	必中	—	×	道具	有	80	—	HP2倍+MP2倍（発生率∞）	道具射手
	—	必中	—	×	道具	有	80	—	ヘイスト120（発生率∞）	道具射手
—	—	必中	—	×	道具	有	80	—	シェル100+プロテス100（発生率∞）	道具射手
—	—	必中	—	×	道具	有	80	—	シェル100+プロテス100+リフレク100（発生率∞）	道具射手
—	—	必中	—	×	道具	有	80	—	シェル100+プロテス100+リフレク100+ヘイスト100（発生率∞）	道具射手
—	—	必中	—	×	道具	有	80	—	無敵15（発生率∞）	道具射手
—	—	必中	—	×	道具	有	80	—	無敵15（発生率∞）	道具射手
		必中	—	×	道具	有	100		—	道具射手
—	—	必中	—	×	道具	有	100	—	—	道具射手
—	—	必中	—	×	道具	有	100	—	—	道具射手
—	—	必中	—	×	道具	有	100	—	—	道具射手
—	—	必中	—	×	道具	有	100		—	道具射手
—	—	必中	—	×	道具	有	100	—	—	道具射手
—	—	必中	—	×	道具	有	100	—		道具射手
—	—	必中	—	×	道具	有	120	—	—	道具射手
		必中	—	×	道具	有	140			道具射手
—	—	必中	—	×	道具	有	160	—	—	道具射手
防護	有	能力値	炎	○	通常	無	70	—	—	戦士
防護	有	能力値	氷	○	通常	無	70	—	—	戦士
防護	有	能力値	雷	○	通常	無	70		—	戦士
防護	有	能力値	水	○	通常	無	70	—	—	戦士
防護	有	能力値	重力	○	通常	無	80	—	—	戦士
防護	有	能力値	聖	○	通常	無	100	—	—	戦士
防護	有	能力値	—	○	通常	有	70	—	攻撃力2Down（発生率100）	戦士
防護	有	能力値	—	○	通常	有	70	—	防御力2Down（発生率100）	戦士
防護	有	能力値	—	○	通常	有	70	—	魔力2Down（発生率100）	戦士
防護	有	能力値	—	○	通常	有	70	—	魔法防御2Down（発生率100）	戦士

系統	名稱	效果	消耗MP	對象	威力	形式
劍技	ディレイアタック	給予傷害並使其弱慢動作(弱ディレイ)	10	敵／味方 単体	16	物理
	ディレイバスター	給予傷害並使其強慢動作(強ディレイ)	16	敵／味方 単体	18	物理
奥義	明鏡	給予「(使用者最大HP-剩餘HP)/2」的傷害	16	敵／味方 単体	—	固定値
	破魔	減少MP	4	敵／味方 単体	8	物理
	断動	給予傷害並中斷準備動作	10	敵／味方 単体	20	物理
	醒夢	給予傷害並解除提昇或降低OO	10	敵／味方 単体	20	物理
	光弾	無視防禦力給予傷害	12	敵／味方 単体	24	物理
	覇弾	無視防禦力給予傷害	18	敵／味方 全体	24	物理
	修羅	使用者打倒的敵人很多，就會給於極大的傷害(※9)	10	敵／味方 単体	16	物理
	真・斬鉄	即死(a)	32	敵／味方 全体	—	—
	無双	攻擊力與命中提昇	10	自分	—	—
	堂々	防護罩(シェル)+防護(プロテス)	12	自分	—	—
	一新	回復「對象最大HP的1/4」，並解除沉默、暗闇、中毒、無法換裝(カーズ)、經驗值0、遲緩(スロウ)等狀態	16	自分	—	比例
	疾風	加速(ヘイスト)+提昇迴避	20	自分	—	—
妖術	ブライン	暗闇	8	敵／味方 単体	—	—
	サイレス	沉默	8	敵／味方 単体	—	—
	スリプル	睡眠	8	敵／味方 単体	—	—
	アスピル	吸取MP	—	敵／味方 単体	6	特殊魔法
	ドレイン	吸取HP	8	敵／味方 単体	12	特殊魔法
	グラビデ	以重力屬性攻擊，削減「對手剩餘HP的1/4」	10	敵／味方 全体	—	比例
	コンフュ	混亂	12	敵／味方 単体	—	—
	ブレイク	石化	20	敵／味方 単体	—	—
	バイオ	中毒	16	敵／味方 全体	—	—
	死の宣告	死之宣告(死の宣告)	18	敵／味方 単体	—	—
	デス	即死(b)	24	敵／味方 単体	—	—
	暗黒の空	攻擊10次，每次隨機決定	80	敵／味方 複隨機	6×10回	物理
暴動	ぶちかます	削減「對手剩餘HP的1/2」	6	敵／味方 単体	—	比例
	つっこむ	給予傷害，而且發生會心一擊	6	敵／味方 単体	32	物理
	うちけす	給予傷害並解除防護罩(シェル)、防護(プロテス)和反射(リフレク)	6	敵／味方 単体	16	物理
	かっとばす	吹飛(ふきとばし)敵人	8	敵 単体	—	—

※7…附屬性的東西
※8…附特殊效果性的東西
※9…加算「使用者擊打倒的敵人」

減算方法	会心一撃	命中判定	属性	[illegible]攻撃	準備動作	畏怯	準備係数	待機係数	特殊効果	敵兵/装備品/[illegible]
防護	有	能力値	—	○	通常	有	80	—	弱ディレイ(発生率∞)	戦士
防護	有	能力値	—	○	通常	有	100	—	強ディレイ(発生率∞)	戦士
防護	有	能力値	—	○	通常	無	80	—	—	武士
防護	無	能力値	—	○(※7)	通常	有	70	—	—	武士
防護	有	能力値	—	○	通常	無	70	—	準備中断(発生率100)	武士
防護	有	能力値	—	○(※8)	通常	無	70	—	—	武士
防護	有	能力値	—	○	通常	無	80	—	—	武士
防護	有	能力値	—	○	通常	無	90	—	—	武士
防護	有	能力値	—	○	通常	無	80	—	—	武士
防護	—	能力値	—	×	通常	無	40	60	即死(a)(発生率80)	武士
—	—	必中	—	×	通常	有	80	—	攻撃力2Up+命中10Up(発生率∞)	武士
—	—	必中	—	×	通常	有	80	—	シェル100+プロテス100(発生率∞)	武士
—	—	必中	—	×	通常	有	80	—	—	武士
—	—	必中	—	×	通常	有	80	—	ヘイスト50+回避10Up(発生率∞)	武士
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	70	—	暗闇(発生率100)	暗闇の衝撃、静かなる闇夜
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	70	—	沈黙(発生率100)	沈黙の衝撃、静かなる闇夜
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	70	—	睡眠100(発生率90)	眠りの衝撃、むしばむ眠り
防御壁	無	必中	—	×	通常	有	70	—	—	白魔法の真髄、黒魔法の真髄、むさぼりし者
防御壁	無	必中	—	×	通常	有	70	—	—	暗黒騎士、むさぼりし者
防御壁	無	必中	重力	×	通常	有	80	—	—	暗黒騎士、重力の指輪、ふみにじる者
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	80	—	混乱400/3(発生率100)	暗黒騎士、混乱の衝撃、荒れ狂う巨人
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	80	—	石化(発生率80)	暗黒騎士、石化の衝撃、呪われし蛇
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	80	—	毒(発生率100)	暗黒騎士、毒の衝撃、むしばむ眠り
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	80	—	死の宣告(発生率100、カウント9)	暗黒騎士、別れの宣告
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	80	—	即死(b)(発生強度18)	暗黒騎士、死の衝撃、別れの宣告
防御壁	無	必中	—	×	通常	無	100	—	—	暗黒騎士
防護	無	能力値	—	○	通常	有	80	—	—	狂戦士
防護	確實	70	—	×	通常	無	80	—	—	狂戦士
防護	有	能力値	—	○(※8)	通常	有	80	—	—	狂戦士
—	—	必中	—	×	通常	無	80	—	ふきとばし(発生強度18)	狂戦士

系統	名稱	效果	消耗MP	對象	威力	形式
暴動	びびらせる	攻擊給予並降低命中與迴避	8	敵／味方 單体	16	物理
	いあつする	攻擊給予並附加遲緩(スロウ)	8	敵／味方 單体	16	物理
	じわじわ	攻擊給予並附加中毒	10	敵／味方 單体	16	物理
	シメる	給予「使用者剩餘HP的3/8」的傷害	10	敵／味方 單体	—	固定值
舞蹈	くらやみダンス	舞蹈結束前，持續暗闇狀態	—	敵 全体	—	—
	ちんもくダンス	舞蹈結束前，持續沉默狀態	—	敵 全体	—	—
	マジカルダンス	舞蹈結束前，持續MP0的狀態	—	味方 全体	—	—
	マバリアダンス	舞蹈結束前，持續魔法無效狀態	—	味方 全体	—	—
	おやすみダンス	舞蹈結束前，持續睡眠狀態		敵 全体	—	—
	カーニバルダンス	舞蹈結束前，持續HP2倍狀態，並回復「對象剩餘HP的1/4」的HP	—	味方 全体	—	比例
	ブレーキダンス	舞蹈結束前，持續遲緩(スロウ)狀態	—	敵 全体	—	—
	ストップダンス	舞蹈結束前，持續靜止(ストップ)狀態	—	敵 全体	—	—
	アクセルダンス	舞蹈結束前，持續加速(ヘイスト)狀態	—	味方 全体	—	—
	ファイナルダンス	舞蹈結束前，持續會心一擊狀態	—	味方 全体	—	—
歌曲	応援の歌	提高攻擊力	4	味方 全体	—	—
	ディフェンスソング	提高防禦力	4	味方 全体	—	—
	神秘のメロディ	提高魔力	4	味方 全体	—	—
	退魔のしらべ	提高魔法防禦	4	味方 全体	—	—
	フォーカスチャント	提高命中	4	味方 全体	—	—
	マタドールの歌	提高迴避	4	味方 全体	—	—
黑魔法	ファイア	給予炎屬性傷害	4	敵／味方 單体／全体	8	魔法
	ブリザド	給予冰屬性傷害	4	敵／味方 單体／全体	8	魔法
	サンダー	給予雷屬性傷害	4	敵／味方 單体／全体	8	魔法
	ウォータ	給予水屬性傷害	4	敵／味方 單体／全体	8	魔法
	ファイラ	給予炎屬性傷害	12	敵／味方 單体／全体	13	魔法
	ブリザラ	給予冰屬性傷害	12	敵／味方 單体／全体	13	魔法
	サンダラ	給予雷屬性傷害	12	敵／味方 單体／全体	13	魔法
	ウォタラ	給予水屬性傷害	12	敵／味方 單体／全体	13	魔法
	ファイガ	給予炎屬性傷害	24	敵／味方 單体／全体	21	魔法
	ブリザガ	給予冰屬性傷害	24	敵／味方 單体／全体	21	魔法

減軽方法	會心一撃	命中判定	属性	[illegible]攻撃	準備動作	[illegible]	準備係数	待機係数	特殊効果	[illegible]
防護	有	能力値	—	○	通常	有	80	—	命中5Down+回避10Down(発生率∞)	狂戦士
防護	有	能力値	—	○	通常	有	80	—	スロウ100(発生率100)	狂戦士
防護	有	能力値	—	○	通常	有	80	—	毒(発生率100)	狂戦士
防護	有	能力値	—	○	通常	有	80	—	—	狂戦士
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	—	180	暗闇(発生率∞)	歌姫
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	—	180	沈黙(発生率∞)	歌姫
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	—	180	消費MP0(発生率∞)	歌姫
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	—	180	魔法無効(発生率∞)	歌姫
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	—	180	睡眠(発生率∞)	歌姫
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	—	180	HP2倍(発生率∞)	歌姫
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	—	180	スロウ(発生率∞)	歌姫
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	—	180	ストップ(発生率∞)	歌姫
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	—	180	ヘイスト(発生率∞)	歌姫
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	—	180	絶対クリティカル(発生率∞)	歌姫
—	—	必中	—	×	通常	有	40		攻撃力1Up(発生率∞)	歌姫
—	—	必中	—	×	通常	有	40	—	防御力1Up(発生率∞)	歌姫
—	—	必中	—	×	通常	有	40	—	魔力1Up(発生率∞)	歌姫
—	—	必中	—	×	通常	有	40	—	魔法防御1Up(発生率∞)	歌姫
—	—	必中	—	×	通常	有	40	—	命中10Up(発生率∞)	歌姫
—	—	必中	—	×	通常	有	40	—	回避10Up(発生率∞)	歌姫
防御壁	無	必中	炎	×	通常	有	70	—		黒魔導士、炎の指輪、炎の戦鬼
防御壁	無	必中	氷	×	通常	有	70	—	—	黒魔導士、氷の指輪、氷の女王
防御壁	無	必中	雷	×	通常	有	70	—	—	黒魔導士、雷の指輪、雷の魔獣
防御壁	無	必中	水	×	通常	有	70	—	—	黒魔導士、水の指輪、水の怪物
防御壁	無	必中	炎	×	通常	有	70	—	—	黒魔導士、炎神の指輪、炎の戦鬼
防御壁	無	必中	氷	×	通常	有	70	—	—	黒魔導士、氷神の指輪、氷の女王
防御壁	無	必中	雷	×	通常	有	70	—	—	黒魔導士、雷神の指輪、雷の魔獣
防御壁	無	必中	水	×	通常	有	70	—	—	黒魔導士、水神の指輪、水の怪物
防御壁	無	必中	炎	×	通常	有	70	—	—	黒魔導士、烈火の指輪、炎の戦鬼
防御壁	無	必中	氷	×	通常	有	70	—	—	黒魔導士、極光の指輪、氷の女王

系統	名稱	效果	消耗MP	對象	威力	形式
黑魔法	サンダガ	給予雷屬性傷害	24	敵／味方 單体／全体	21	魔法
	ウォタガ	給予水屬性傷害	24	敵／味方 單体／全体	21	魔法
	フレア	無屬性傷害	54	敵／味方 単体	55	魔法
	アルテマ	無屬性傷害	90	敵／味方 全体	70	魔法
白魔法	ケアル	回復HP	4	味方／敵 単体／全体	22	魔法回復
	ケアルラ	回復HP	10	味方／敵 単体／全体	31	魔法回復
	ケアルガ	回復HP	20	味方／敵 単体／全体	38	魔法回復
	リジェネ	恢復(リジェネ)狀態	40	味方／敵 単体	—	—
	エスナ	解除石化、睡眠、沉默、暗闇、中毒、混亂、狂暴化(バーサク)、無法換裝(カーズ)、經驗值0、想換衣服(着がえたい)、遲緩(スロウ)、停止(ストップ)	10	味方／敵 単体		
	デスペル	解除自動復活(リレイズ)、防禦壁(シェル)、防護(プロテス)、反射(リフレク)、恢復(リジェネ)、加速(ヘイスト)、消費MP0的狀態	12	敵／味方 単体	—	—
	レイズ	復活並回復「對象最大HP的1/2」(針對戰鬥不能的角色)	18	味方／敵 単体	—	比例
	アレイズ	復活並回復對象全部HP(針對戰鬥不能的角色)	60	味方／敵 単体	—	比例
	ヘイスト	加速(ヘイスト)	16	味方／敵 単体	—	—
	ヘイスガ	加速(ヘイスト的強化版)	32	味方／敵 全体	—	—
	シェル	魔法防禦提昇	10	味方／敵 全体	—	—
	プロテス	防禦力提昇	12	味方／敵 全体	—	—
	リフレク	魔法反彈光罩	14	味方／敵 全体	—	—
	フルケア	回復全部HP，並解除狀態異常(所解除狀態異常與「異常回復(エスナ)」相同)	99	味方／敵 単体	—	比例
	ホーリー	聖屬性攻擊，給予傷害8次	85	敵／味方 単体	2×8回	魔法
	リレイズ	自動復活(リレイズ)狀態	99	味方 単体	—	—
早業	ギルをぬすむ	偷錢(→P.100)	2	敵 単体	—	—
	時間をぬすむ	停止(ストップ)	16	敵 単体	—	—
	HPをぬすむ	吸取HP	10	敵 単体	12	物理
	MPをぬすむ	吸取MP	—	敵 単体	6	物理
	心をぬすむ	狂暴化(バーサク)	12	敵 単体		
	やるきをぬすむ	驅趕(ふきとばし)敵人(打倒敵人也得不到金錢、EXP、AP、掉落物/→P.101)	18	敵 単体	—	—
	必ずぬすむ	裝備品(アクセサリ)與道具絕對會得到手(兩手空空的敵人當然偷不到/→P.100)	20	敵 単体	—	—
	いいものぬすむ	偷取裝備品(アクセサリ)與道具(偷取成功時，該物必定成為「稀有(レア)」/→P.100)	20	敵 単体	—	—
子大吾	火炎コダイゴ	以炎屬性攻擊給予傷害並加上暗闇效果	4	敵／味方 単体	18	物理
	氷結コダイゴ	以冰屬性攻擊給予傷害	4	敵／味方 単体	18	物理

※10……癒しの風、再起の心、癒しの光、不滅の魂
※11……癒しの風、再起の心、癒しの光、不滅の魂、満ちゆく癒し

軽減方法	会心一撃	命中判定	属性	[illegible]攻撃	攻撃動作	耐性	準備係数	待機係数	特殊効果	[illegible]習得配置
防御壁	無	必中	雷	×	通常	有	70	—	—	黒魔導士、天雷の指輪、雷の魔獣
防御壁	無	必中	水	×	通常	有	70	—	—	黒魔導士、浄水の指輪、水の怪物
防御壁	無	必中	—	×	通常	有	100	—	—	破滅の炎、終末の日
防御壁	無	必中	—	×	通常	有	100	—	—	終末の日
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	60	—	—	白魔導士、多数(※10)
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	60	—	—	白魔導士、多数(※10)
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	60	—	—	白魔導士、多数(※11)
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	60	—	リジェネ50(発生率∞)	白魔導士、満ちゆく癒し
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	60	—	—	白魔導士
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	60	—	—	白魔導士
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	60	—	—	白魔導士、再起の心、癒しの光、不滅の魂
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	100	—	—	白魔導士、不滅の魂
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	70	—	ヘイスト50(発生率∞)	ダッシューズ、街道の風
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	100	—	ヘイスト40(発生率∞)	倍速の腕輪、勇者の騎行
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	60	—	シェル110(発生率∞)	白魔導士、月輪の守り
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	60	—	プロテス110(発生率∞)	白魔導士、日輪の守り
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	60	—	リフレク110(発生率∞)	白魔導士、きらめく鏡
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	120	—	—	白魔導士、癒しの光
防御壁	無	必中	聖	×	通常	有	100	—	—	いにしえの聖獣、至高の光
防御壁	無	必中	—	×	通常	有	100	—	リレイズ(発生率∞)	約された癒し、至高の光
—	—	必中	—	×	通常	有	—	50	—	盗賊
—	—	必中	—	×	通常	有	—	70	ストップ100(発生率∞)	盗賊
—	無	必中	—	×	通常	有	—	70	—	盗賊
—	無	必中	—	×	通常	有	—	70	—	盗賊
—	—	必中	—	×	通常	有	—	70	バーサク400／3(発生率∞)	盗賊
—	—	必中	—	×	通常	有	—	70	ふきとばし(発生強度17)	盗賊
—	—	必中	—	×	通常	有	—	70	—	盗賊
—	—	必中	—	×	通常	有	—	70	—	盗賊
防護	有	能力値	炎	○	通常	有	80	—	暗闇(発生率40)	調教士([illegible])
防護	有	能力値	氷	○	通常	有	80	—	スロウ0(発生率40)	調教士([illegible])

系統	名稱	效果	消耗MP	對象	威力	形式
子大吾	電擊コダイゴ	以雷屬性攻擊給予傷害並加上狂暴化(バーサク)效果	4	敵／味方 單体	18	物理
	激流コダイゴ	以水屬性攻擊給予傷害並加上睡眠效果	4	敵／味方 單体	18	物理
	コダイゴキャノン	吹飛(ふきとばし)敵人	5	敵 單体	—	—
	コダイゴの宣告	給予傷害並加上死之宣告(死の宣告)	6	敵／味方 單体	18	物理
	回復コダイゴ	回復HP	10	味方／敵 單体	31	魔法回復
	健康コダイゴ	解除石化、睡眠、沉默、暗闇、中毒、混亂、狂暴化(バーサク)、無法換裝(カーズ)、經驗值0、想換衣服(着がえたい)、遲緩(スロウ)、停止(ストップ)	10	味方／敵 單体	—	—
	神聖コダイゴ	以聖屬性攻擊給予傷害並加上暗闇效果	18	敵／味方 單体	32	物理
	おいで!	給予傷害	24	敵／味方 單体	38	物理
基奇	めかくしギキ	給予傷害並加上暗闇效果	8	敵／味方 單体	12	物理
	だまらせギキ	給予傷害並加上沉默效果	8	敵／味方 單体	12	物理
	ぶんどりギキ	給予傷害並偷取裝飾品(アクセサリ)或道具(無法劫掠我方/→P.100)	12	敵／味方 單体	12	物理
	ちゃっかりギキ	給予傷害並偷取金錢(無法劫掠我方/→P.100)	12	敵／味方 單体	12	物理
	おこらせギキ	給予傷害並加上狂暴化(バーサク)效果	8	敵／味方 單体	12	物理
	いじわるギキ	給予傷害並加上延遲動作(弱ディレイ)+準備中斷效果	8	敵／味方 單体	12	物理
	げんきのギキ	回復HP	10	味方／敵 單体	31	魔法回復
	いやしのギキ	解除石化、睡眠、沉默、暗闇、中毒、混亂、狂暴(バーサク)、無法換裝(カーズ)、經驗值0、想換衣服(着がえたい)、遲緩(スロウ)、停止(ストップ)	10	味方／敵 單体	—	—
	おうえんギキ	提昇攻擊力與防禦力	12	味方／敵 單体	—	—
	あつまれ!	給予傷害	24	敵／味方 單体	38	物理
弗羅里	フロリーポイズン	給予傷害並加上中毒	4	敵／味方 單体	16	物理
	フロリーストーン	給予傷害並加上石化	16	敵／味方 單体	16	物理
	フロリーデス	即死(a)	20	敵／味方 單体	—	—
	フロリーガード	回復HP並附上防護(プロテス)	10	味方／敵 單体	20	魔法回復
	フロリーアクセル	回復HP並附上加速(ヘイスト)	10	味方／敵 單体	20	魔法回復
	フロリーシールド	回復HP並附上防禦壁(シェル)	10	味方／敵 單体	20	魔法回復
	フロリーヒール	回復HP	10	味方／敵 全体	31	魔法回復
	フロリーリカバー	解除石化、睡眠、沉默、暗闇、中毒、混亂、狂暴(バーサク)、無法換裝(カーズ)、經驗值0、想換衣服(着がえたい)、遲緩(スロウ)、停止(ストップ)	10	味方／敵 單体	—	—
	フロリーキャリー	吹飛(ふきとばし)敵人	8	敵 單体	—	—
	カモン!	給予傷害	24	敵／味方 單体	38	物理
賭博	アタックスロット	轉動輪盤，相對應技能的效果。有很多劍技系、魔法系、暴動(あばれる)系等技能	—	—	—	—
	アタックスロット 真・斬鉄	即死(a)	—	敵 全体	—	—

※12……附加屬性的東西無效

FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA

防御方法	[illegible]	[illegible]	属性	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	特殊効果	[illegible]
防御	有	能力値	雷	○	通常	有	80	—	バーサク400／3(発生率40)	調教士(優娜)
防御	有	能力値	水	○	通常	有	80	—	睡眠100(発生率40)	調教士(優娜)
—	—	必中	—	×	通常	有	80	—	ふきとばし(発生強度19)	調教士(優娜)
防御	有	能力値	—	○	通常	有	80	—	死の宣告(発生率100、カウント4)	調教士(優娜)
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	70	—	—	調教士(優娜)
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	70	—	—	調教士(優娜)
防御	有	能力値	聖	○	通常	有	80	—	暗闇(発生率40)	調教士(優娜)
防御	有	必中	—	×	通常	有	100	—	—	調教士(優娜)
防御	有	能力値	—	○	通常	有	80	—	暗闇(発生率100)	調教士(莉可)
防御	有	能力値	—	○	通常	有	80	—	沈黙(発生率100)	調教士(莉可)
防御	有	能力値	—	○	通常	有	80	—	—	調教士(莉可)
防御	有	能力値	—	○	通常	有	80	—	—	調教士(莉可)
防御	有	能力値	—	○	通常	有	80	—	バーサク400／3(発生率100)	調教士(莉可)
防御	有	能力値	—	○	通常	有	80	—	弱ディレイ+準備中断(弱ディレイは発生率∞、準備中断は発生率100)	調教士(莉可)
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	70	—	—	調教士(莉可)
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	70	—	—	調教士(莉可)
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	80	—	攻撃力1Up+防御力1Up(発生率∞)	調教士(莉可)
防御	有	必中	—	×	通常	有	100	—	—	調教士(莉可)
防御	有	能力値	—	○	通常	有	80	—	毒(発生率100)	調教士(佩茵)
防御	有	能力値	—	○	通常	有	80	—	石化(発生率80)	調教士(佩茵)
防御	—	能力値	—	○(※12)	通常	有	100	—	即死(a)(発生率80)	調教士(佩茵)
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	60	—	プロテス100(発生率∞)	調教士(佩茵)
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	60	—	ヘイスト80(発生率∞)	調教士(佩茵)
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	60	—	シェル100(発生率∞)	調教士(佩茵)
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	60	—	—	調教士(佩茵)
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	60	—	—	調教士(佩茵)
—	—	必中	—	×	通常	有	80	—	ふきとばし(発生強度20)	調教士(佩茵)
防御	有	必中	—	×	通常	有	100	—	—	調教士(佩茵)
		—		—		—	—	—		賭徒
防御	—	能力値	—	×	通常	無	100	—	即死(a)(発生率80)	賭徒

系統	分類	名稱	效果	消耗MP	對象	威力	形式
賭博	アタックスロット	エクスカリバー	給予聖屬性攻擊	—	敵 単ランダム	32	物理
		ぶちかます	削減「對手剩餘HP的1/2」	—	敵 単ランダム	—	比例
		ディレイバスター	給予傷害並加上強慢動作(強ディレイ)	—	敵 単ランダム	18	物理
		跳弾	無視防禦力給予傷害	—	敵 全体	24	物理
		いあつする	給予傷害並加上遲緩(スロウ)	—	敵 単ランダム	16	物理
		一新	回復「自我最大HP的1/4」，並解除沉默、暗闇、中毒、無法換裝(カーズ)、經驗值0、遲緩(スロウ)的狀態	—	自分	—	比例
		パワーブレイク	給予傷害並降低其攻擊力	—	敵 単ランダム	18	物理
		破魔	削減對方MP	—	敵 単ランダム	0	物理
		かっとばす	吹飛(ふきとばし)敵人	—	敵 単ランダム	—	—
		アーマーブレイク	給予傷害並降低其防禦力	—	敵 単ランダム	18	物理
		スカ	給予「對方剩餘3/4HP」的傷害	—	味方 全体	—	比例
		マジックスロット	轉動輪盤，相對應技能的效果。有很多妖術系、黑魔法系、白魔法系等技能	—	—	—	—
	マジックスロット	アルテマ	無屬性傷害	—	敵 全体	70	魔法
		暗黒の空	攻擊10次。對象每次隨機決定	—	敵 複ランダム	6×10回	物理
		フレア	無屬性傷害	—	敵 単ランダム	55	魔法
		グラビデ	以重力屬性攻擊，削減「對手剩餘HP的1/4」	—	敵 全体	—	比例
		ファイガ	給予炎屬性傷害	—	敵 全体	21	魔法
		リレイズ	自動復活(リレイズ)狀態	—	味方 単ランダム	—	—
		バイオ	中毒	—	敵 全体	—	—
		ブレイク	石化	—	敵 単ランダム	—	—
		サンダラ	給予雷屬性傷害	—	敵 全体	13	魔法
		エスナ	解除石化、睡眠、沉默、暗闇、中毒、混亂、狂暴化(バーサク)、無法換裝(カーズ)、經驗值0、想換衣服(着がえたい)、遲緩(スロウ)、停止(ストップ)	—	味方 単ランダム	—	—
		ケアルラ	回復HP	—	味方 全体	31	魔法回復
		スカ	削減「對手剩餘HP的3/4」	—	味方 全体	—	比例
		アイテムスロット	轉動輪盤，相對應技能的效果。有很多與道具名稱類似的東西	—	—	—	—
	アイテムスロット	ラストエリクサー改	復活並回復全部HP與MP(※13)(不是戰鬥不能狀態也有效)	—	味方 全体	—	比例
		マイティガード改	防禦壁(シェル)+防護(プロテス)+恢復(リジェネ)+防禦力提昇+魔法防禦提昇	—	味方 全体	—	—
		至高の魔石	給予281~317的傷害8次	—	敵 全体	—	固定値乱数
		ラストエリクサー	回復全部HP與MP(※13)		味方 全体	—	比例
		聖なる魔石	給予281~317的傷害8次	—	敵 単ランダム	—	固定値乱数

※13……即使傷害界限突破的時候，最多只能恢復9999

軽減方法	会心一撃	命中判定	属性	人数分散	損傷動作	反撃	準備係数	待機係数	特殊効果	[illegible]
防護	有	能力値	聖	○	通常	無	100	—	—	賭徒
防護	無	能力値	—	○	通常	有	100	—	—	賭徒
防護	有	能力値	—	○	通常	有	100	—	強ディレイ(発生率∞)	賭徒
防護	有	能力値	—	○	通常	無	100	—	—	賭徒
防護	有	能力値		○	通常	有	100		スロウ100(発生率100)	賭徒
—	—	必中	—	×	通常	有	100	—	—	賭徒
防護	有	能力値	—	○	通常	有	100	—	攻撃力2Down(発生率100)	賭徒
防護	無	能力値	—	○(※13)	通常	有	100	—	—	賭徒
—	—	必中	—	×	通常	無	100	—	ふきとばし(発生強度18)	賭徒
防護	有	能力値	—	○	通常	有	100	—	防御力2Down(発生率100)	賭徒
—	無	必中	—	×	通常	有	100	—	—	賭徒
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	賭徒
防御壁	無	必中	—	×	通常	有	100	—	—	賭徒
防御壁	無	必中	—	×	通常	無	100	—	—	賭徒
防御壁	無	必中	—	×	通常	有	100	—	—	賭徒
防御壁	無	必中	重力	×	通常	有	100	—	—	賭徒
防御壁	無	必中	炎	×	通常	有	100	—	—	賭徒
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	100	—	リレイズ(発生率∞)	賭徒
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	100	—	毒(発生率100)	賭徒
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	100	—	石化(発生率80)	賭徒
防御壁	無	必中	雷	×	通常	有	100	—	—	賭徒
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	100	—	—	賭徒
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	100	—	—	賭徒
—	無	必中	—	×	通常	有	100	—	—	賭徒
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	賭徒
—	—	必中	—	×	道具	有	100	—	—	賭徒
—	—	必中	—	×	道具	有	100	—	シェル100+プロテス100+リジェネ100+防御力10Up+魔法防御10Up(発生率∞)	賭徒
—	無	必中	—	×	道具	有	100	—	—	賭徒
—	—	必中	—	×	道具	有	100	—	—	賭徒
—	無	必中	聖	×	道具	有	100	—	—	賭徒

系統	分類	名稱	效果	消耗MP	對象	威力	形式
賭博	アイテムスロット	マイティガード	防禦壁(シェル)+防護(プロテス)	—	味方全体	—	—
		メガエーテル	回復「對象最大MP的1/2」	—	味方全体	—	比例
		L爆弾	給予421~476的傷害	—	敵全体	—	固定値乱数
		エーテル	回復MP100	—	味方単隨機	—	固定値
		月のカーテン改	防禦壁(シェル)	—	味方全体	—	
		光のカーテン改	防護(プロテス)	—	味方全体	—	—
		スカ	削減「對手剩餘HP的3/4」	—	味方全体	—	比例
	ランダムスロット		轉動輪盤，相對應技能的效果	—	—	—	—
	ランダムスロット	オメデトウ!	使敵人退去並獲得裝飾品(アクセサリ)、道具與基爾(也能獲得EXP、AP、敵人掉落的物品/→P.100)	—	敵全体	—	—
		メガポーション	回復HP2000	—	味方全体	—	固定値
		ブリザガ	以冰屬性攻擊給予傷害	—	敵全体	21	魔法
		真夜中の叫び	給予傷害	—	敵全体	80	特殊魔法
		ダークマター	給予9375~9999的傷害	—	敵全体	—	固定値乱数
		フルブレイク	給予傷害並降低攻擊力、魔力、防禦力、魔法防禦	—	敵単隨機	20	物理
		メンタルブレイク	給予傷害並降低魔法防禦	—	敵単隨機	18	物理
		ケアル	回復HP	—	味方全体	22	魔法回復
		プレミア手榴弾	給予281~317的傷害	—	敵全体	—	固定値乱数
		ハイポーション	回復HP1000	—	味方単隨機	—	固定値
		ポーション	回復HP200	—	味方単隨機	—	固定値
		スカ	削減「對手剩餘HP的3/4」	—	味方全体	—	比例
	トゥーダイス		「使用者等級X2」的攻擊，攻擊數為出現的回合數(※14)(→P.102)	4	敵/味方単体	—	固定値
	フォーダイス		「使用者等級」的攻擊，攻擊數為出現的回合數(※15)(→P.102)	8	敵/味方複隨機	—	固定値
	幸運		提昇運氣	8	自分	—	—
	おすそわけ		提昇運氣	8	味方全体	—	—
戲偶魔法	モグケアル		回復「對象最大HP的5/8」，並解除狀態異常(所解除狀態異常與「異常回復(エスナ)」相同)	10	味方/敵単体	—	比例
	モグリジェネ		恢復(リジェネ)+加速(ヘイスト)	18	味方/敵単体	—	—
	モグウォール		防禦壁(シェル)+防護(プロテス)	18	味方/敵単体		
	モグアレイズ		復活並回復全部HP與MP	40	味方/敵単体	—	比例
	モグケアルジャ		回復「對象最大HP的5/8」，並解除狀態異常(所解除狀態異常與「異常回復(エスナ)」相同)	15	味方/敵全体	—	比例

※14……出現的點數相同的時候(1除外)，該次攻擊傷害兩倍，如果點數都為1點的時候，攻擊傷害20倍
※15……出現的點數相同的時候(1除外)，該次攻擊傷害兩倍，如果點數都為1點的時候，攻擊傷害為100倍

減殺方法	会心一撃	命中判定	属性	○○攻撃	消費動作	反撃	準備係数	待機係数	特殊効果	[illegible]
—	—	必中	—	×	道具	有	100	—	シェル100+プロテス100(発生率∞)	賭徒
—	—	必中	—	×	道具	有	100	—	—	賭徒
—	無	必中	—	×	道具	有	100	—		賭徒
—	—	必中	—	×	道具	有	100	—	—	賭徒
—	—	必中		×	道具	有	100		シェル100(発生率∞)	賭徒
—	—	必中	—	×	道具	有	100	—	プロテス100(発生率∞)	賭徒
—	無	必中	—	×	通常	有	100	—	—	賭徒
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	賭徒
—	—	必中	—	×	通常	有	100	—	—	賭徒
—	—	必中	—	×	道具	有	100	—	—	賭徒
防御壁	無	必中	氷	×	通常	有	100	—		賭徒
防御壁	無	必中	—	×	通常	無	100	—	—	賭徒
	無	必中		×	道具	有	100			賭徒
防御	有	能力値	—	○	通常	有	100	—	攻撃力2Down+魔力2Down+防御力2Down+魔法防御2Down (発生率∞)	賭徒
防御	有	能力値		○	通常	有	100	—	魔法防御2Down (発生率100)	賭徒
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	100	—	—	賭徒
防御	無	必中	—	×	道具	有	100	—	—	賭徒
—	—	必中	—	×	道具	有	100	—	—	賭徒
—		必中	—	×	道具	有	100			賭徒
—	無	必中	—	×	通常	有	100	—	—	賭徒
—	無	必中	—	×	通常	無	100	—	—	賭徒
—	無	必中	—	×	通常	無	100	—	—	賭徒
—	—	必中	—	×	通常	有	70	—	運10Up (発生率∞)	賭徒
—	—	必中	—	×	通常	有	70	—	運3Up (発生率∞)	賭徒
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	60	—	—	魔偶士(優娜)
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	60	—	リジェネ80+ヘイスト60(発生率∞)	魔偶士(優娜)
防御壁	—	必中		×	通常	有	60	—	シェル100+プロテス100(発生率∞)	魔偶士(優娜)
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	60	—	—	魔偶士(優娜)
防御壁	—	必中		×	通常	有	80	—		魔偶士(優娜)

系統	名稱	效果	消耗MP	對象	威力	形式
戲偶魔法	モグリジェネジャ	恢復(リジェネ)+加速(ヘイスト)	24	味方／敵全体	—	—
	モグウォールジャ	防魔壁(シェル)+防護(プロテス)	24	味方／敵全体	—	—
	モグアレイズジャ	復活並回復全部HP與MP(針對戰鬥不能的角色)	60	味方／敵全体	—	比例
	モグチャージ	回復「對象最大MP的1/4」	—	味方／敵単体	—	比例
	モグビィーム	無視防禦力給予傷害	99	敵／味方単体	90	物理
	ケットファイア	以炎屬性攻擊給予傷害，並加上石化與中毒	12	敵／味方全体	16	特殊魔法
	ケットブリザド	以冰屬性攻擊給予傷害，並加上石化與中毒	12	敵／味方全体	16	特殊魔法
	ケットサンダー	以雷屬性攻擊給予傷害，並加上石化與中毒	12	敵／味方全体	16	特殊魔法
	ケットウォータ	以水屬性攻擊給予傷害，並加上石化與中毒	12	敵／味方全体	16	特殊魔法
	パワーイレイサー	降低攻擊力	12	敵／味方全体	—	—
	アーマーイレイサー	降低防禦力	12	敵／味方全体	—	—
	マジックイレイサー	降低魔力	12	敵／味方全体	—	—
	メンタルイレイサー	降低魔法防禦	12	敵／味方全体	—	—
	スピードイレイサー	降低迴避	12	敵／味方全体	—	—
	星から来た友人	[illegible]跑(ふきとばし)敵人	48	敵全体	—	—
戲偶劍法	トンベリ眠り斬り	給予傷害並加上睡眠	10	敵／味方単体	18	物理
	トンベリ暗黒斬り	給予傷害並加上暗闇	10	敵／味方単体	18	物理
	トンベリ黙り斬り	給予傷害並加上沉默	10	敵／味方単体	18	物理
	トンベリ猛毒斬り	給予傷害並加上中毒	10	敵／味方単体	18	物理
	トンベリ暴れ斬り	給予傷害並加上狂暴化(バーサク)	10	敵／味方単体	18	物理
	トンベリ止め斬り	給予傷害並加上停止(ストップ)	10	敵／味方単体	18	物理
	トンベリ石化斬り	給予傷害並加上石化	10	敵／味方単体	18	物理
	トンベリ一発斬り	即死(a)。在即死無效化的場合，也會給予傷害	10	敵／味方単体	18	物理
	トンベリ四重斬り	給予傷害並降低其攻擊力、魔力、防禦力、魔法防禦	10	敵／味方単体	18	物理
	サボテンマシンガン	無視防禦力給予傷害	99	敵／味方単体	90	物理
花精魔法	ヒート乱舞	以炎屬性攻擊3次。對象每次隨機決定	—	敵／味方複隨機	8×3回	特殊魔法
	アイス乱舞	以冰屬性攻擊3次。對象每次隨機決定	—	敵／味方複隨機	8×3回	特殊魔法
	エレキ乱舞	以雷屬性攻擊3次。對象每次隨機決定	—	敵／味方複隨機	8×3回	特殊魔法
	アクア乱舞	以水屬性攻擊3次。對象每次隨機決定		敵／味方複隨機	8×3回	特殊魔法
	シールド	呈現物理無效	36	自分	—	—

防御方法	[illegible]	[illegible]	属性	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	特殊効果	[illegible]
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	80	—	リジェネ80+ヘイスト60(発生率∞)	戯偶士(優娜)
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	80	—	シェル100+プロテス100(発生率∞)	戯偶士(優娜)
防御壁		必中	—	×	通常	有	80	—	—	戯偶士(優娜)
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	100	—	—	戯偶士(優娜)
防御壁	無	必中	—	×	通常	有	120	—	—	戯偶士(優娜)
防御壁	無	必中	炎	×	通常	有	60	—	石化+毒(発生率100)	戯偶士(優娜)
防御壁	無	必中	氷	×	通常	有	60	—	石化+毒(発生率100)	戯偶士(莉可)
防御壁	無	必中	雷	×	通常	有	60	—	石化+毒(発生率100)	戯偶士(莉可)
防御壁	無	必中	水	×	通常	有	60	—	石化+毒(発生率100)	戯偶士(莉可)
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	60	—	攻撃力4Down (発生率∞)	戯偶士(莉可)
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	60	—	防御力4Down (発生率∞)	戯偶士(莉可)
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	60	—	魔力4Down (発生率∞)	戯偶士(莉可)
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	60	—	魔法防御4Down (発生率∞)	戯偶士(莉可)
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	60	—	回避10Down (発生率∞)	戯偶士(莉可)
—	—	必中		×	通常	有	100		ふきとばし(発生強度50)	戯偶士(莉可)
防護	有	能力値	—	○	通常	有	60	—	睡眠100(発生率∞)	戯偶士(佩茵)
防護	有	能力値	—	○	通常	有	60	—	暗闇(発生率∞)	戯偶士(佩茵)
防護	有	能力値	—	○	通常	有	60	—	沈黙(発生率∞)	戯偶士(佩茵)
防護	有	能力値	—	○	通常	有	60	—	毒(発生率∞)	戯偶士(佩茵)
防護	有	能力値	—	○	通常	有	60	—	バーサク400/3(発生率∞)	戯偶士(佩茵)
防護	有	能力値	—	○	通常	有	60	—	ストップ126(発生率∞)	戯偶士(佩茵)
防護	有	能力値	—	○	通常	有	60	—	石化(発生率∞)	戯偶士(佩茵)
防護	有	能力値	—	○	通常	有	60	—	即死(a)(発生率∞)	戯偶士(佩茵)
防護	有	能力値	—	○	通常	有	60	—	攻撃力3Down+魔力3Down+防御力3Down+魔法防御3Down (発生率∞)	戯偶士(佩茵)
防護	無	必中	—	×	通常	有	120	—	—	戯偶士(佩茵)
防御壁	無	必中	炎	×	通常	有	80	—	—	花精
防御壁	無	必中	氷	×	通常	有	80	—	—	花精
防御壁	無	必中	雷	×	通常	有	80	—	—	花精
防御壁	無	必中	水	×	通常	有	80	—	—	花精
—	—	必中	—	×	通常	有	120	—	物理無効20(発生率∞)	花精

系統	名稱	效果	消耗MP	對象	威力	形式
花精魔法	バリア	魔法無效化	36	自分	—	—
	フレア乱舞	攻擊3次，對象每次隨機決定	64	敵／味方 複隨機	18×3回	特殊魔法
	オールレイズ	復活並回復全部HP(針對戰鬥不能的角色)	70	味方／敵 全体		比例
右門將術	ホワイトボーレン	回復HP	—	味方／敵 全体	16	特殊魔法
	ホワイトハニー	恢復(リジェネ)	—	味方／敵 全体	—	—
	ハードシーズ	防護壁(シェル)	—	味方／敵 全体	—	—
	ハードリーフ	防護(プロテス)	—	味方／敵 全体	—	—
	ミラーペタル	反射(リフレク)	—	味方／敵 全体	—	—
	ラッシュフロラ	加速(ヘイスト)	—	味方／敵 全体	—	—
	フロラボム	給予傷害並降低其攻擊力	—	敵／味方 全体	18	物理
	フルルボム	給予傷害並降低其防禦力		敵／味方 全体	18	物理
	マジカルフロラボム	給予傷害並降低其魔力	—	敵／味方 全体	18	物理
	マジカルフルルボム	給予傷害並降低其魔法防禦	—	敵／味方 全体	18	物理
左門將術	ドリームボーリン	給予傷害並附加睡眠	—	敵／味方 全体	18	特殊魔法
	マッドシーズ	給予傷害並附加狂暴化(バーサク)	—	敵／味方 全体	18	特殊魔法
	スティッキーハニー	給予傷害並附加遲緩(スロウ)	—	敵／味方 全体	18	特殊魔法
	ハーフデスペタル	以重力屬性攻擊，削減「對手剩餘HP的1/2」	—	敵／味方 全体	—	比例
	ポイズンリーフ	給予傷害並附加中毒	—	敵／味方 全体	18	特殊魔法
	デスペタル	即死(b)	—	敵／味方 単体	—	—
	サイレントホワイト	給予傷害並附加沉默與黑暗	—	敵／味方 全体	18	物理
	ハードハニー	給予傷害並附加停止(ストップ)	—	敵／味方 全体	18	物理
	パニックフロージョン	給予傷害並附加混亂	—	敵／味方 全体	18	物理
	アッシュフロージョン	給予傷害並附加石化		敵／味方 全体	18	物理
馬其那席茲姆	デスミサイル	即死(a)，在即死無效化的場合，也會給予傷害	12	敵／味方 単体	18	物理
	バイオミサイル	給予傷害並附加中毒	12	敵／味方 単体	18	物理
	ブレイクミサイル	給予傷害並附加石化	12	敵／味方 単体	18	物理
	バーサクミサイル	給予傷害並附加狂暴化(バーサク)	12	敵／味方 単体	18	物理
	ストップミサイル	給予傷害並附加停止(ストップ)	12	敵／味方 単体	18	物理
	コンフュミサイル	給予傷害並附加混亂	12	敵／味方 単体	18	物理
	ショックウェーブ	給予傷害	36	敵／味方 全体	28	物理

減輕方法	會心一擊	命中判定	屬性	OC攻擊	預備動作	反法	準備係數	待機係數	特殊效果	[illegible]
—	—	必中	—	×	通常	有	120	—	魔法無効20(発生率∞)	花精
防御壁	無	必中	—	×	通常	有	100	—	—	花精
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	100	—		花精
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	80	—	—	右門將
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	100	—	リジェネ100(発生率∞)	右門將
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	80	—	シェル100(発生率∞)	右門將
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	80	—	プロテス100(発生率∞)	右門將
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	80	—	リフレク100(発生率∞)	右門將
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	120	—	ヘイスト50(発生率∞)	右門將
防護	有	能力値	—	×	通常	有	100	—	攻撃力1Down(発生率∞)	右門將
防護	有	能力値	—	×	通常	有	100	—	防御力1Down(発生率∞)	右門將
防護	有	能力値	—	×	通常	有	100	—	魔力1Down(発生率∞)	右門將
防護	有	能力値	—	×	通常	有	100	—	魔法防御1Down(発生率∞)	右門將
防御壁	無	必中	—	×	通常	有	80	—	睡眠100(発生率100)	左門將
防御壁	無	必中	—	×	通常	有	100	—	バーサク400/3(発生率100)	左門將
防御壁	無	必中	—	×	通常	有	100	—	スロウ100(発生率100)	左門將
防御壁	無	必中	重力	×	通常	有	100	—	—	左門將
防御壁	無	必中	—	×	通常	有	100	—	毒(発生率100)	左門將
防御壁		必中	—	×	通常	有	100	—	即死(b)(発生強度20)	左門將
防護	有	能力値	—	×	通常	有	120	—	沈黙+暗闇(発生率100)	左門將
防護	有	能力値	—	×	通常	有	120	—	ストップ100(発生率100)	左門將
防護	有	能力値	—	×	通常	有	120	—	混乱400/3(発生率100)	左門將
防護	有	能力値	—	×	通常	有	120	—	石化(発生率80)	左門將
防護	有	能力値	—	×	通常	無	70	—	即死(a)(発生率80)	馬其那重機兵
防護	有	能力値	—	×	通常	無	70	—	毒(発生率90)	馬其那重機兵
防護	有	能力値	—	×	通常	無	70	—	石化(発生率80)	馬其那重機兵
防護	有	能力値	—	×	通常	無	70	—	バーサク400/3(発生率90)	馬其那重機兵
防護	有	能力値	—	×	通常	無	70	—	ストップ100(発生率100)	馬其那重機兵
防護	有	能力値	—	×	通常	無	70	—	混乱400/3(発生率90)	馬其那重機兵
防護	有	必中	—	×	通常	無	90	—	—	馬其那重機兵

系統	名稱	效果	消耗MP	對象	威力	形式
馬其那席茲姆	ショックストーム	給予傷害並附加強慢動作(強ディレイ)	36	敵／味方 全体	24	物理
右馬其那席茲姆	榴弾	給予傷害	12	敵／味方 単体	16	物理
	スリプル弾	給予傷害並附加睡眠	12	敵／味方 単体	16	物理
	スロウ弾	給予傷害並附加遲緩(スロウ)	12	敵／味方 単体	16	物理
	反パワー弾	給予傷害並降低其攻擊力	12	敵／味方 単体	16	物理
	反アーマー弾	給予傷害並降低其防禦力	12	敵／味方 単体	16	物理
	スキャン	表示對方的名稱、種族、HP、MP、狀態異常、屬性特徵、對其無效的特殊效果、指令	—	敵／味方 単体	—	—
	シェルター	防禦魔(シェル)	10	味方／敵 全体	—	—
	プロテクター	防護(プロテス)	10	味方／敵 全体	—	—
左馬其那席茲姆	榴弾	給予傷害	12	敵／味方 単体	16	物理
	ブライン弾	給予傷害並附加暗闇	12	敵／味方 単体	16	物理
	サイレス弾	給予傷害並附加沉默	12	敵／味方 単体	16	物理
	反マジック弾	給予傷害並降低其魔力	12	敵／味方 単体	16	物理
	反メンタル弾	給予傷害並降低其魔法防禦	12	敵／味方 単体	16	物理
	ブースター	加速(ヘイスト)	30	味方／敵 全体	—	—
	オフェンス	提昇攻擊力	10	味方／敵 単体	—	—
	ディフェンス	提昇防禦力	10	味方／敵 単体	—	—
斬騎劍術	猛火！	給予炎屬性傷害	—	敵／味方 単体	20	物理
	氷結！	給予冰屬性傷害	—	敵／味方 単体	20	物理
	雷光！	給予雷屬性傷害	—	敵／味方 単体	20	物理
	水没！	給予水屬性傷害	—	敵／味方 単体	20	物理
	弱体！	以重力屬性，削減剩餘HP的3/4	—	敵／味方 単体	—	比例
	打撃！	會心一擊	—	敵／味方 単体	16	物理
	致命！	即死(a)。在即死無效化的場合，也會給予傷害	—	敵／味方 単体	20	物理
	栄光！	給予聖屬性傷害		敵／味方 単体	20	物理
右之翼操術	猛毒！	給予傷害並附加中毒	12	敵／味方 単体	18	特殊魔法
	暗闇！	給予傷害並附加暗闇	12	敵／味方 単体	18	特殊魔法
	沈黙！	給予傷害並附加沉默	12	敵／味方 単体	18	特殊魔法
	石化！	給予傷害並附加石化	12	敵／味方 単体	18	特殊魔法
	睡眠！	給予傷害並附加睡眠	12	敵／味方 単体	18	特殊魔法

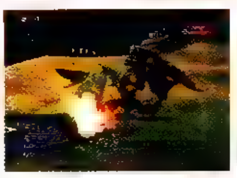
減輕方法	會心一擊	命中判定	屬性	○○攻擊	預備動作	畏怯	準備係數	待機係數	特殊效果	服裝/裝飾品/效果配置盤
防禦	有	必中	—	×	通常	無	90	—	強ディレイ(發生率∞)	馬其那重機兵
防禦	有	能力值	—	×	通常	無	70	—	—	截擊者－R
防禦	有	能力值	—	×	通常	無	70		睡眠100(發生率100)	截擊者－R
防禦	有	能力值	—	×	通常	無	70	—	スロウ100(發生率100)	截擊者－R
防禦	有	能力值		×	通常	無	70		攻擊力3Down(發生率∞)	截擊者－R
防禦	有	能力值	—	×	通常	無	70	—	防御力3Down(發生率∞)	截擊者－R
		必中	—	×	通常	有	20	—		截擊者－R
防禦壁	—	必中	—	×	通常	有	70	—	シェル100(發生率∞)	截擊者－R
防禦壁	—	必中	—	×	通常	有	70	—	プロテス100(發生率∞)	截擊者－R
防禦	有	能力值	—	×	通常	無	70	—	—	粉碎者－L
防禦	有	能力值	—	×	通常	無	70	—	暗闇(發生率∞)	粉碎者－L
防禦	有	能力值	—	×	通常	無	70	—	沈默(發生率∞)	粉碎者－L
防禦	有	能力值	—	×	通常	無	70	—	魔力3Down(發生率∞)	粉碎者－L
防禦	有	能力值	—	×	通常	無	70	—	魔法防御3Down(發生率∞)	粉碎者－L
防禦壁	—	必中	—	×	通常	有	70	—	ヘイスト50(發生率∞)	粉碎者－L
防禦壁	—	必中	—	×	通常	有	70	—	攻擊力3Up(發生率∞)	粉碎者－L
防禦壁	—	必中	—	×	通常	有	70	—	防御力3Up(發生率∞)	粉碎者－L
防禦	有	能力值	炎	×	無	有	—	80	—	斬騎王
防禦	有	能力值	氷	×	無	有	—	80		斬騎王
防禦	有	能力值	雷	×	無	有	—	80	—	斬騎王
防禦	有	能力值	水	×	無	有	—	80	—	斬騎王
防禦	有	能力值	重力	×	無	有	—	80	—	斬騎王
防禦	確實	能力值	—	×	無	有	—	80	—	斬騎王
防禦	有	能力值	—	×	無	有	—	80	即死(a)(發生率90)	斬騎王
防禦	有	能力值	聖	×	無	有		100	—	斬騎王
防禦壁	無	必中	—	×	通常	有	70	—	毒(發生率∞)	右之翼
防禦壁	無	必中	—	×	通常	有	70	—	暗闇(發生率∞)	右之翼
防禦壁	無	必中	—	×	通常	有	70	—	沈默(發生率∞)	右之翼
防禦壁	無	必中	—	×	通常	有	70	—	石化(發生率100)	右之翼
防禦壁	無	必中	—	×	通常	有	70	—	睡眠100(發生率∞)	右之翼

系統	名稱	效果	消耗MP	對象	威力	形式
右之翼援術	暴走！	給予傷害並附加狂暴化(バーサク)	12	敵／味方 単体	18	特殊魔法
	停止！	給予傷害並附加停止(ストップ)	12	敵／味方 単体	18	特殊魔法
	混乱！	給予傷害並附加混亂	12	敵／味方 単体	18	特殊魔法
左之翼援術	增強！	提昇攻擊力	12	味方／敵 全体	—	—
	堅守！	提昇防禦力	12	味方／敵 全体	—	—
	加速！	加速(ヘイスト)	38	味方／敵 全体	—	—
	看破！	表示對方的名稱、種族、HP、MP、異常狀態、屬性特徵、對其無效的特殊效果、指令	—	敵／味方 単体	—	—
	非力！	降低攻擊力	16	敵／味方 全体	—	—
	軟弱！	降低防禦力	16	敵／味方 全体	—	—
	非才！	降低魔力	16	敵／味方 全体	—	—
	柔弱！	降低魔法防禦	16	敵／味方 全体	—	—

COMMAND ABILITY PICK UP 01

三種「戰鬥」的差別

戰鬥有三種，依使用的服裝而有所不同。各特徵和可能使用的服裝如下表所記。還有，像「搶奪(ぶんどる)」，攻擊模式與戰鬥相同的技能很多，使用時的性能也和所有的服裝共通。「使用槍手(ガンナー)，便可以攻擊到遠距離」，這絕對沒錯。



←在馬其那重機兵(マキナマズル)，「戰鬥(戦う)」也能獲得AP。

＊各種戰鬥的特徵與可以使用的服裝

種類	特徵	可以使用的服裝
『戦う』(遠)	●在原地攻擊 ●可以攻擊遠距離的對象(→P.63)	槍士、魔銃士、道具射手、黑魔導士、白魔導士、賭徒
『戦う』(近)	●接近對方攻擊(調教士的寵物會接近再攻擊，花精(フロラフル)則在原地攻擊) ●無法攻擊遠距離的對象	戰士、武士、暗黑騎士、狂戰士、歌姬、調教士，戲偶士、花精、馬其那主機兵、斬騎王
『戦う』(連)	●接近對方攻擊 ●無法攻擊遠距離的對象 ●連續兩次攻擊(每一次的威力約平常的一半)	盜賊

※歌姬、黑魔導士、白魔導士用「戰鬥(戦う)」，是處於狂暴化(バーサク)狀態

COMMAND ABILITY PICK UP 02

『銀河天震』與『逃跑』

「銀河天震」只限於使用者不曾逃跑才能使用，傷害量會增加99999(即使夥伴逃跑也不會影響)。角色被視為逃跑的狀況如右表所記。還有，在困難度的新遊戲，遊戲一開始，只要清除前的資料，逃跑的次數也會歸零。

＊被視為逃跑的狀況

- ●本人使用『逃跑(逃げる)』與『遁走(とんずら)』
- ●夥伴使用『遁走』，一起逃跑。(因戰鬥不能等理由，而無法一起逃跑，並不被視為逃跑)

減輕方法	會心一擊	命中判定	屬性	[illegible]攻擊	預備動作	畏怯	準備係數	待機係數	特殊效果	[illegible]
防御壁	無	必中		×	通常	有	70	—	バーサク400／3(発生率∞)	右之翼
防御壁	無	必中	—	×	通常	有	70	—	ストップ100(発生率100)	右之翼
防御壁	無	必中		×	通常	有	70		混乱400／3(発生率∞)	右之翼
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	70	—	攻撃力2Up(発生率∞)	左之翼
防御壁		必中	—	×	通常	有	70	—	防御力2Up(発生率∞)	左之翼
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	70	—	ヘイスト50(発生率∞)	左之翼
—	—	必中	—	×	通常	有	20	—	—	左之翼
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	70	—	攻撃力2Down(発生率∞)	左之翼
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	70		防御力2Down(発生率∞)	左之翼
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	70	—	魔力2Down(発生率∞)	左之翼
防御壁	—	必中	—	×	通常	有	70	—	魔法防御2Down(発生率∞)	左之翼

COMMAND ABILITY PICK UP 03

「擲錢」

「擲錢」給予的傷害量是根據下表的公式所決定。(攻擊量與必要金額標準請參照右下表)。投出金額增加，給予的傷害量就會增加，但是，須注意1基爾給予的傷害會變得很小。附帶一提，呈混亂狀態所投出的基爾，一定為0基爾。雖然不花一毛錢，但也無法給予傷害。

＊以「擲錢」給予傷害的公式

(22×基爾×√基爾)÷(基爾+20×√基爾)

例:投擲40000基爾的情況
(22×40000×√40000)÷(40000+20×√40000)
=(22×40000×200)÷(40000+20×200)
=176000000÷44000=4000傷害

※數值變大會出現最大2基爾的誤差

＊傷害量與投出金額的標準

損傷	金額
1000	3659
2000	11617
3000	23737
4000	40000
5000	60402
6000	84939

損傷	金額
7000	113611
8000	146416
9000	183354
9999	224382
50000(※1)	5255806
99999(※1)	20842166

※……一定要有「損傷界限突破(ダメージ限界突破)」

COMMAND ABILITY PICK UP 04

「暗黑」的耗損HP

暗黑騎士(ダークナイト)可以使用的「暗黑」是唯一消耗HP的技能。消耗HP的量為最大HP的1/8(小數點以下捨去)。但是，使用「暗黑」時，一定要有「消耗HP+1」以上的HP，剩餘HP在消耗HP以下便不能使用「暗黑」。根據HP的消耗，是不會耗到自己戰鬥不能。

此外，消耗HP的「暗黑」，在消耗MP0時，會歸零。還有，不受自動技能「MP消費1/2」和「MP消費1」「魔法加速器(魔法ブースター)」的影響，即使持有這些自動技能，還是會消耗HP，須注意。

←選擇「暗黑」後，到發動之前，剩餘的HP若低於耗損的HP，則無法發動而終止。

➡若呈現消耗MP0，即是不在意剩餘HP，還是能使用「暗黑」。

COMMAND ABILITY PICK UP 05 偷取裝飾品與道具的技能

偷取裝飾品與技能的準確率取決於敵人(→P.235~319)，通常得手的機率為3/4，1/4是稀有(レア)。但是，根據技能，也會有例外的情形發生(參照右表)。還有，從敵人身上偷取裝飾品與道具只有一次，偷取後，若敵人集魂(オーバーソウル)，還可以再偷一次。

＊偷取準確率的差別

技能	偷取確率	通常和稀有(レア)的確率
主要指令『ぶんどる』	通常一定成功	通常一定成功
主要指令『ぬすむ』		
ギキ『ぶんどりギキ』		
早業『必ずぬすむ』	必成功	通常一定成功
早業『いいものぬすむ』	通常一定成功	必稀有

COMMAND ABILITY PICK UP 06 偷錢的技能

偷錢的技能有右記三種，偷取的準確率無差別，除非已經偷過了，不然一定偷得到(除非對手集魂(オーバーソウル)，不然第二次就偷不到了)。偷取的金額為基準額的50~100%，三種技能並無特別的差異。

＊偷錢的技能

●主要指令「奪取」
●早業「偷取基爾」
●基奇(ギキ)「貪心的基奇」

COMMAND ABILITY PICK UP 07 『賄賂(わいろ)』與『恭喜(オメデトウ!)』

「賄賂」與「恭喜!」是從敵人身上獲得道具的效果，其性質整理如下。

●「賄賂」的成功率

「賄賂」成功率取決基爾多寡與對手的最大HP(具體的公式如下所記)。如果要確實成功，最好給予「對手最大HPX6.25」(小數點以下捨去)以上的基爾。

＊「賄賂」的成功率

(給予的基爾×256÷(對象的最大HP×5)－64)/256

●金額的累積

「賄賂」即使失敗也會持續累積。對相同對象賄賂時的成功機率和給予數目，取決於之前所給予金額的合計。

●無法「賄賂」的敵人

沒有設定可以「賄賂」的敵人便無法賄賂(會顯示「GUARD」)。因為不會退錢，要特別注意無法賄賂的傢伙。

●以「賄賂」得到的東西

「賄賂」成功時，有3/4的準確率會得手，1/4的機率是稀有，得手的東西取決於基本的數量與開銷(最少1個，最大99個，開銷越大，東西越容易變多)，但會依某程度的隨機變數作變動，即使對相同敵人以相同金額賄賂，也不一定每次都得到相同個數的裝飾品與道具。

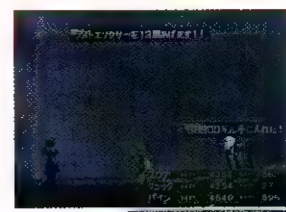
●「恭喜!」的性質

以「恭喜!」來獲得裝飾品或道具和「賄賂」是一樣的(花費對手最大HPX3.75)。此外，以下面方格的金額，也能得到基爾，也就是敵人退去後，可以得到EXP、AP、戰利品(本來打倒敵人便能獲得的基爾與道具)。

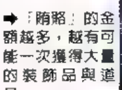
＊以「恭喜!」能得到的金額

敵方最高的等級X640~1275

※以敵方最高等級X5刻度而變動



←「恭喜!」是賺取基爾與道具的至寶。



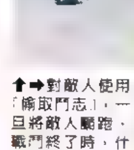


➡「賄賂」的金額越多，越有可能一次獲得大量的裝飾品與道具。

COMMAND ABILITY PICK UP 08

「偷取鬥志(やるきをぬすむ)」的特性

早業「偷取鬥志」的嚇跑(ふきとばし)效果是一旦將敵人嚇跑，敵人的EXP、AP、基爾、掉落的裝備品與道具也就沒啦。另外，如下所記五種有相同效果的技能則可以得到EXP等。前者無法得到EXP並非因為嚇跑的性質，而是「偷取鬥志」的特性。





↑→對敵人使用「偷取鬥志」，一旦將敵人嚇跑，戰鬥終了時，什麼都得不到

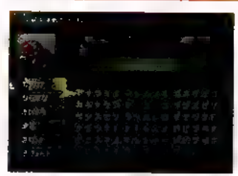
＊「偷取鬥志」以外，持有嚇跑效果的技能

- 暴動(あばれる)「打飛(かっとばす)」
- 子大吾(コダイゴ)「子大吾加農(コダイゴ)」
- 弗羅里(フロリー)「弗羅里衝刺(フロリーキャリー)」
- 賭博(ギャンブル)「打飛(かっとばす)」(可以在「攻擊輪盤(アタックスロット)」中使用)
- 戲偶魔法(きぐるみ魔法)「從星星來的朋友(星から来た友人)」

COMMAND ABILITY PICK UP 09

變換名稱的技能

達到特定條件，在 0.3 飛空艇、居住區，可以利用寵物店老闆(→P.449)。在此可以為寵物(跟著調教士的動物)變換名稱。一旦變更名稱，寵物所使用姓名(子大吾(コダイゴ)、基奇(ギキ)、弗羅里(フロリー)的技能，會隨著新名稱而改變。還有，即使名稱改變，技能的性質也不會改變。



←寵物名稱共有五個字，可以用片假名、平假名、英數和部分符號。

COMMAND ABILITY PICK UP 10

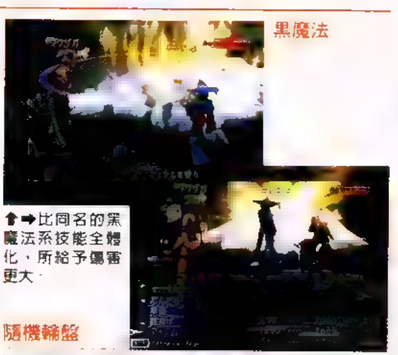
「合成彈」與「〇〇輪盤」的特性

「合成彈」和賭博「〇〇輪盤」所出現的功用，與道具和其他系統的技能，名稱相同的很多。但是效果並非完全相同，詳細記在如下。

＊「合成彈」與「〇〇輪盤」的功用與同名的道具與技能之過異處

- 不需消耗MP
- 自動決定對象，無法由玩家選擇
- 「〇〇輪盤」的準備係數為100，「合成彈」的準備係數為80
- 不受「高速黑魔法」「藥的知識(薬の知識)」等自動技能的影響
- 「魔術輪盤(マジックスロット)」的「狂火(ファイガ)」、「烈雷(サンダラ)」、「強烈回復(ケアルラ)」，「隨機輪盤(ランダムスロット)」的「超冷(ブリザガ)」、「回復(ケアル)」，對象為全體，與同名的黑魔法系、白魔法系的技能全體化不同，其攻擊量與回復量不會減半
- 同名的道具所給予傷害和狀態異常的持續時間不同

黑魔法



↑→比同名的黑魔法系技能全體化，所給予傷害更大

隨機輪盤

←不受「高速黑魔法」的影響，準備時間太長也是個缺點

COMMAND ABILITY PICK UP 11

『雙骰(トゥーダイス)』與『四骰(フォーダイス)』的攻擊

賭博的「雙骰」與「四骰」其型態為固定值，所以原本給予的傷害是固定的(→P.120)。但是，實際使用時，只要連鎖成立，大部分的狀態都是每增加一次攻擊，傷害量也會增加。這可以說是以「固定值亂數」進行複數回合的攻擊，這些攻擊也會依據連鎖，給予比原來攻擊更大的傷害。



←對手停止(ストップ)時，在未連■而使用的情形下，便可了解傷害是固定的。

COMMAND ABILITY PICK UP 12

擁有○○提昇(降低)的技能

狀態異常的OO提昇(降低)，效果的強度在-10~+10之間。即使提昇相同攻擊力，在提昇1和提昇10，給予傷害的影響力完全不同(→P.61)。下表是擁有OO 提昇(降低)的技能和每一回攻擊狀態異常強度變化的整理。每次變化的程度，大的有「強力守護改(マイティガード改)」和「鬥牛士之歌(マタドールの歌)」，複數效果有「全防禦降低(フルブレイク)」、「唐貝利四重斬(トンベリ四重斬り)」，很實用喔。

✻因指令技能(コマンドアビリティ)發生的○○提昇(降低)狀態和強度範圍

階段	攻擊力Up 攻擊力Down	魔力Up 魔力Down	防禦力Up 防禦力Down	魔法防禦Up 魔法防禦Down
+10	—	—	ギャンブル『マイティガード改』(アイテムスロット)	ギャンブル『マイティガード改』(アイテムスロット)
+3	左マキナシズム『オフェンス』	メインコマンド『集中』	左マキナシズム『ディフェンス』	—
+2	奥義『無双』、左之翼援術『増強！』	—	左之翼援術『堅守！』	—
+1	メインコマンド『バーサク』、うた『応援の歌』、ギキ『おうえんギキ』	うた『神秘のメロディ』	うた『ディフェンスソング』、ギキ『おうえんギキ』	うた『退魔のしらべ』
−1	ライトキーパー術『フロラボム』	ライトキーパー術『マジカルフロラボム』	ライトキーパー術『フルルボム』	ライトキーパー術『マジカルフルルボム』
−2	剣技『パワーブレイク』、ギャンブル『パワーブレイク』(アタックスロット)『フルブレイク』(ランダムスロット)、左之翼援術『非力！』	剣技『マジックブレイク』、ギャンブル『フルブレイク』(ランダムスロット)、左之翼援術『非才！』	魔銃弾『震天』、剣技『アーマーブレイク』、ギャンブル『アーマーブレイク』(アタックスロット)『フルブレイク』(ランダムスロット)、左之翼援術『軟弱！』	魔銃弾『震天』、剣技『メンタルブレイク』、ギャンブル『フルブレイク』『メンタルブレイク』(ランダムスロット)、左之翼援術『柔弱！』
−3	きぐるみ剣法『トンベリ四重斬り』、右マキナシズム『反パワー弾』	きぐるみ剣法『トンベリ四重斬り』、左マキナシズム『反マジック弾』	合成弾『トールボーイ』、きぐるみ剣法『トンベリ四重斬り』、右マキナシズム『反アーマー弾』	合成弾『トールボーイ』、きぐるみ剣法『トンベリ四重斬り』、左マキナシズム『反メンタル弾』
4	きぐるみ魔法『パワーイレイサー』	きぐるみ魔法『マジックイレイサー』	きぐるみ魔法『アーマーイレイサー』	きぐるみ魔法『メンタルイレイサー』
−5	—	—	合成弾『グランドスラム』	合成弾『グランドスラム』

階段	命中率Up 命中率Down	迴避Up 迴避Down	運氣Up 運氣Down
+10	奥義『無双』、うた『フォーカスチャント』	奥義『疾風』、うた『マタドールの歌』	ギャンブル『幸運』
+3	—	—	ギャンブル『おすそわけ』
−5	あばれる『びびらせる』	—	—
−10	—	きぐるみ魔法『スピードイレイサー』、あばれる『びびらせる』	—

☆自動技能(オートアビリティ)

系統	名稱	效果	服裝	裝飾品	效果配置盤
屬性攻擊・防禦	炎攻擊	部分能力附加炎屬性	—	炎の一閃	炎の戦鬼
	冰攻擊	部分能力附加冰屬性	—	氷の一閃	氷の女王
	雷攻擊	部分能力附加雷屬性	—	雷の一閃	雷の魔獣
	水攻擊	部分能力附加水屬性	—	水の一閃	水の怪物
	重力攻擊	部分能力附加重力屬性		-	ふみにじる者
	聖攻擊	部分能力附加聖屬性	—		いにしえの聖獣
	炎・冰攻擊	部分能力附加炎與冰屬性		炎と氷の閃光	
	雷・水攻擊	部分能力附加雷與水屬性	—	雷の水の閃光	
	4屬性攻擊	部分能力附加炎、冰、雷與水屬性	—	フォーハンド	四重の力
	炎半減	受炎屬性攻擊，傷害減半	—	炎の指輪	—
	炎無効	炎屬性攻擊無效		炎神の指輪	
	炎吸収	吸收炎屬性攻擊	—	烈火の指輪	炎の戦鬼 四重の力
	冰半減	受冰屬性攻擊，傷害減半		氷の指輪	
	冰無効	冰屬性攻擊無效		氷神の指輪	
	冰吸収	吸收冰屬性攻擊	—	極光の指輪	氷の女王 四重の力
	雷半減	受雷屬性攻擊，傷害減半	—	雷の指輪	—
	雷無効	雷屬性攻擊無效	—	雷神の指輪	—
	雷吸収	吸收雷屬性攻擊	—	天雷の指輪	雷の魔獣 四重の力
	水半減	受水屬性攻擊，傷害減半		水の指輪	
	水無効	水屬性攻擊無效	—	水神の指輪	—
	水吸収	吸收水屬性攻擊		浄水の指輪	水の怪物 四重の力
	重力無効	重力屬性攻擊無效	—	重力の指輪	—
	重力吸収	吸收重力屬性攻擊	—	—	ふみにじる者
	聖吸収	吸收聖屬性攻擊	—	—	いにしえの聖獣
	炎・冰吸収	吸收炎與冰屬性攻擊	—	炎と氷の指輪	—
	雷・水吸収	吸收雷與水屬性攻擊	—	雷と水の指輪	—
	4屬性半減	受炎、冰、雷與水屬性攻擊，傷害減半	-	フォーリング	-
	4屬性無効	炎、冰、雷與水屬性攻擊無效	—	フォーシールド	—

系統	名稱	效果	服裝	裝飾品	效果配置盤
屬性攻擊·防禦	4屬性吸收	吸收炎、冰、雷與水屬性攻擊	—	フォースブレス	—
屬性攻擊·防禦	全屬性攻擊·吸收	吸收所有屬性攻擊	—	屬性王	—
狀態異常攻擊·防禦	即死攻擊	部分能力附加即死(a)(發生率30)	—	死の衝撃	別れの宣告
狀態異常攻擊·防禦	石化攻擊	部分能力附加石化(發生率30)	—	石化の衝撃	呪われし蛇 咲き誇る災い
狀態異常攻擊·防禦	睡眠攻擊	部分能力附加睡眠(發生率30、持續時間系數100)	—	眠りの衝撃	むしばむ眠り 咲き誇る災い
狀態異常攻擊·防禦	沈默攻擊	部分能力附加沉默(發生率40)	—	沈黙の衝撃	静かなる闇夜 咲き誇る災い
狀態異常攻擊·防禦	暗闇攻擊	部分能力附加暗闇(發生率40)	—	暗闇の衝撃	静かなる闇夜 咲き誇る災い
狀態異常攻擊·防禦	毒攻擊	部分能力附加中毒(發生率40)	—	毒の衝撃	むしばむ眠り 咲き誇る災い
狀態異常攻擊·防禦	混乱攻擊	部分能力附加混亂(發生率40、持續時間系數400/3)	—	混乱の衝撃	荒れ狂う巨人
狀態異常攻擊·防禦	バーサク攻擊	部分能力附加狂暴化(バーサク)(發生率40、持續時間系數400/3)	—	怒りの衝撃	荒れ狂う巨人
狀態異常攻擊·防禦	スロウ攻擊	部分能力附加遲緩(スロウ)(發生率50、持續時間系數40)	—	遅れの衝撃	—
狀態異常攻擊·防禦	ストップ攻擊	部分能力附加停止(ストップ)(發生率40、持續時間系數30)	—	停止の衝撃	—
狀態異常攻擊·防禦	死の宣告攻擊	部分能力附加死之宣告(死の宣告)(發生率100、倒數4次)	—		別れの宣告
狀態異常攻擊·防禦	即死防御	防止即死	暗黑騎士	天使のイヤリング	別れの宣告
狀態異常攻擊·防禦	石化防御	防止石化	暗黑騎士	金のアンクレット	呪われし蛇
狀態異常攻擊·防禦	睡眠防御	防止睡眠	槍手	ねじりはちまき	むしばむ眠り 災いの守り手
狀態異常攻擊·防禦	沈默防御	防止沉默	—	ホワイトケープ	静かなる闇夜 災いの守り手
狀態異常攻擊·防禦	暗闇防御	防止暗闇	槍手	銀ぶちメガネ	静かなる闇夜 災いの守り手
狀態異常攻擊·防禦	毒防御	防止中毒	暗黑騎士	星のペンダント	むしばむ眠り 災いの守り手
狀態異常攻擊·防禦	混乱防御	防止混亂	暗黑騎士	黒のチョーカー	荒れ狂う巨人 災いの守り手
狀態異常攻擊·防禦	バーサク防御	防止狂暴化(バーサク)	—	やすらぎのポプリ	荒れ狂う巨人 災いの守り手
狀態異常攻擊·防禦	カーズ防御	防止無法換裝(カーズ)	暗黑騎士	魔よけのおふだ	呪われし蛇 災いの守り手
狀態異常攻擊·防禦	着がえたい防御	防止想換衣服(着がえたい)	狂戰士	お気に入り	呪われし蛇 災いの守り手
狀態異常攻擊·防禦	経験値0防御	防止經驗值0	—	真珠のネックレス	—
狀態異常攻擊·防禦	スロウ防御	防止遲緩	盜賊	きれいなガラス玉	街道の風 勇者の騎行
狀態異常攻擊·防禦	ストップ防御	防止停止	盜賊	光るトンボ玉	街道の風 勇者の騎行
狀態異常攻擊·防禦	死の宣告防御	防止死之宣告(死の宣告)		—	別れの宣告
狀態異常攻擊·防禦	沈默·暗闇防御	防止沉默與暗闇	—	ビーズのブローチ	—
狀態異常攻擊·防禦	毒·睡眠防御	防止中毒與睡眠	—	ガラスのバックル	—
狀態異常攻擊·防禦	混乱·バーサク防御	防止混亂與狂暴化	—	妖精のピアス	—

系統	名稱	效果	服裝	裝飾品	效果記憶盤
狀態異常攻擊・防禦	スロウ・ストップ防御	防止遲緩與停止	—	休まずのワッペン	
	石化・即死防御	防止石化與即死	—	セーフティビット	—
	リボン(a)	防止任何狀態異常(※1)	戲偶士	リボン	—
	リボン(b)	「緞帶(リボン)」(a)的強化版，驅退(ふきとばし)與自動復活(リレイズ)都能防止	特殊服裝全部	—	—
	スーパーリボン	「緞帶(リボン)」(a)的強化版，能防即死，但經常會遲緩	—	なにごともな~い	
自動狀態異常	ピンチにシェル	戰鬥中瀕死狀態時，會啓動防禦壁(シェル)	—	—	月輪の守り
	ピンチにプロテス	戰鬥中瀕死狀態時，會啓動防護(プロテス)	戰士		日輪の守り
	ピンチにウォール	戰鬥中瀕死狀態時，會啓動防禦壁與防護	—	ウォールリング	—
	ピンチにリジェネ	戰鬥中瀕死狀態時，會啓動恢復(リジェネ)	—	リジェネリング	—
	ピンチにヘイスト	戰鬥中瀕死狀態時，會啓動加速(ヘイスト)	—	ヘイストリング	街道の風
	ピンチにMP消費0	戰鬥中瀕死狀態時，會啓動消耗MP0	賭徒	—	
	ピンチに……	戰鬥中瀕死狀態時，經常會給予9999的傷害	—	キューソネコカミ	—
	ピンチにクリティカル	戰鬥中瀕死狀態時，經常會給予會心一擊	武士		
	オートシェル	戰鬥中呈現防禦壁狀態	戲偶士	月の腕輪	月輪の守り
	オートプロテス	戰鬥中呈現防護狀態	戲偶士	光の腕輪	日輪の守り
	オートウォール	戰鬥中呈現防禦壁與防護狀態	—	守りの腕輪 アダマンタイト	—
	オートリフレク	戰鬥中呈現反射(リフレク)狀態	—	星の腕輪	きらめく鏡
	オートリジェネ	戰鬥中呈現恢復(リジェネ)狀態	狂戰士	回復の腕輪	満ちゆく癒し
	オートヘイスト	戰鬥中呈現加速狀態	—	倍速の腕輪	勇者の騎行
	MP消費0	戰鬥中呈現消耗MP0狀態	—	ラグナロク	—
	絶対クリティカル	戰鬥中每次攻擊都是會心一擊	賭徒		—
	戦闘鬼	戰鬥中呈現中毒與狂暴化(バーサク)狀態	—	血ぬられた……	—
	魔導鬼	戰鬥中呈現中毒與加速，而且黑魔法系技能的準備時間縮短50%	—	しぼりだす……	—
道具・技能強化	高速剣技	劍技系技能的準備時間縮短40%	—	剣技の真髄	剣士の誇り 神速の一撃
	高速奥義	奧義系技能的準備時間縮短40%	—	奥義の真髄	もののふの誉れ 神速の一撃
	高速妖術	妖術系技能的準備時間縮短40%	—	妖術の真髄	混沌の渦 練達の秘術
	高速あばれる	暴動(あばれる)系技能的準備時間縮短40%	—	あばれるの真髄	野性の血脈 神速の一撃
	高速黒魔法	黑魔法系技能的準備時間縮短40%	—	黒魔法の真髄 ミネルバビスチェ	黒き紋章 練達の秘術
	高速白魔法	白魔法系技能的準備時間縮短40%	—	白魔法の真髄	白き刻印 練達の秘術
	退治弾Lv.2	退治彈系技能的準備時間縮短40%	魔槍士	—	—

※1……石化、睡眠、沉默、黑暗、中毒、混亂、狂暴化(バーサク)、無法換裝(カーズ)、經驗值0、想換衣服(着がえたい)、遲緩(スロウ)、停止(ストップ)、死之宣告(死の宣告)

系統	名稱	效果	服裝	裝飾品	效果配置盤
道具・技能強化	アイテムLv.2	道具準備時間縮短80%	道具射手	—	—
	黑魔法Lv.2	黑魔法系技能的準備時間縮短30%	黑魔導士	—	—
	黑魔法Lv.3	黑魔法系技能的準備時間縮短20%	黑魔導士	—	
	白魔法Lv.2	白魔法系技能的準備時間縮短30%	白魔導士	—	—
	白魔法Lv.3	白魔法系技能的準備時間縮短20%	白魔導士	—	—
	コダイゴLv.2	子大吾(コダイゴ)系技能的準備時間縮短30%	調教士(優娜)	—	—
	コダイゴLv.3	子大吾系技能的準備時間縮短20%	調教士(優娜)	—	—
	ギキLv.2	基奇(ギキ)系技能的準備時間縮短30%	調教士(莉可)	—	—
	ギキLv.3	基奇(ギキ)系技能的準備時間縮短20%	調教士(莉可)	—	—
	フロリーLv.2	弗羅里(フロリー)系技能的準備時間縮短30%	調教士(佩茵)	—	—
	フロリーLv.3	弗羅里系技能的準備時間縮短20%	調教士(佩茵)	—	—
	クイックトリガーLv.2	「神速扳機(クイックトリガー)」系技能的限制時間延長0.4秒	槍手	—	—
	クイックトリガーLv.3	「神速扳機」系技能的限制時間延長0.4秒以上	槍手	—	—
	みやぶるLv.2	可以將「識破(みやぶる)」的對象迴轉、放大、縮小	魔銃士	—	—
	みやぶるLv.3	連我方也可「識破」	魔銃士	—	—
	薬の知識	以道具回復HP與MP可達2倍	道具射手	—	—
	6属性の知識	持有屬性道具攻擊，傷害量可達2倍	道具射手	—	—
	無属性の知識	持有無屬性道具攻擊，傷害量可達2倍	道具射手	—	—
戰鬥支援	魔法ブースター	黑魔法系與白魔法系技能的消耗MP變成2倍，傷害量與回復量變成1.5倍	—	ソウルオブサマサ	—
	先制	我方先發制人的機率提昇(敏捷度以2倍計算)，且不會先受到敵人攻擊	盜賊	—	—
	さきがけ	戰鬥一開始，待機量表就滿檔(開始後馬上行動)	盜賊	ダッシューズ	街道の風 勇者の騎行
	カウンター	對象是單一，減輕手段為防禦，當HP或MP受到傷害，立刻反擊	狂戰士	—	—
	魔法カウンター	對象是單一，減輕手段為防禦壁，當HP或MP受到傷害，立刻反擊	狂戰士	—	—
	回避カウンター	受到「反擊(カウンター)」所反擊，除非沒有命中，不然迴避後，立刻反擊	狂戰士	—	—
	リフレク貫通	即使對手使用反射，魔法也不會反彈回來	—		きらめく鏡
	MP消費1／2	戰鬥中使用技能，消耗MP減半	調教士	金のかみかざり	限りなき魔力
	MP消費1	戰鬥中使用技能，消耗MP只有1	—	—	限りなき魔力
	HP2倍	提昇最大HP的2倍	特殊服裝全部	—	—
	HP3倍	提昇最大HP的3倍	特殊服裝全部	—	—
	HP限界突破	最大HP高於上限9999	特殊服裝全部	エンタープライズ	君臨する者 天地の破壊者

系統	名稱	效果	服裝	裝飾品	效果配置盤
支援戰鬥	ダメージ限界突破	傷害量與回復量從9999提升到99999	特殊服裝全部	インビンシブル	君臨する者 天地の破壊者
入手量增加	アイテムハント	敵人被打倒後，落下裝飾品(アクセサリ)與道具的機率提昇為64/255(兩個128/255、三個192/255)	盜賊	—	—
	EXP2倍	可以取得2倍的EXP	賭徒	—	成長の約束
	ギル2倍	打倒敵人後可以取得2倍的基爾	賭徒	—	長者のしるし
	アイテム2倍	打倒敵人後可以取得2倍的消費性道具(裝飾品不算)	賭徒	—	お宝さがし
	AP2倍	可以取得2倍的AP	—	—	成長の約束
	AP3倍	可以取得3倍的AP	—	グロウエッグ	—
	なんでも2倍	擁有「藥物知識」「6屬性知識」「無屬性知識」「EXP2倍」「基爾2倍」「道具2倍」「AP2倍」同效果	—	成功の秘訣	—
移動	歩くとHP回復	在地圖移動時會自動回復HP。戰鬥不能與石化則無效	調教士	タマのすず	満ちゆく癒し
	歩くとMP回復	在地圖移動時會自動回復MP。戰鬥不能與石化則無效	調教士	ウィザードブレス	—
	歩くとHP・MP回復	在地圖移動時會自動回復HP與MP。戰鬥不能與石化則無效	—	なやましげな香水	—
	エンカウントなし	不會遇到敵人(除了地貝爾地下(アンダーベベル)隱藏迷宮除外)	—	退魔の腕輪	—
	エンカウントアップ	遇到敵人的機率是平常的10倍	—	敵よせの腕輪	—

AUTO ABILITY PICK UP 01 對同樣屬性適應能力作變換的特徵重複時

同一個角色在擁有相同屬性特徵的能力不同時，其優先順序為吸收>無效>減半，只能發揮一個效果。比方說，同時擁有『炎吸收』與『炎無效』，則相對應的效用會變成吸收(可以吸收的量並不會減半，還是會有炎吸收的全量效果)。還有，對角色而言，該屬性不會成為弱點。

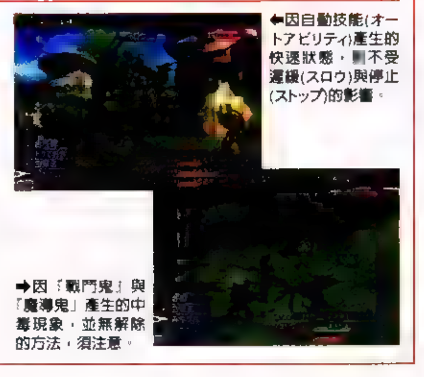


⬅擁有「○吸收」的能力時，就失去無效與減半的意義了。

AUTO ABILITY PICK UP 02 因為自動狀態異常系的能力而永久變化

因自動狀態異常的能力引起的狀態異常是無法解除的。戰鬥中永久的異常狀態會持續下去(「危急時的○○(ピンチに○○)」時，戰鬥不能就會自動解除)。即使使用『解咒(デスペル)』也無法解除，優點就是持續時間無限制。但是當持有『自動反射(オートリフレク)』，即使戰鬥不能也無法解除，使用『復活(レイズ)』、『完全復活(アレイズ)』復活就會被反彈，得注意這缺點。

附帶一提，因『超級緞帶(スーパーリボン)』的遲緩(スロウ)狀態和因『危急時的加速(ピンチにヘイスト)』、『自動加速(オートヘイスト)』、『魔導鬼』所發生的快速狀態重複時，以快速狀態優先。



⬅因自動技能(オートアビリティ)產生的快速狀態，則不受遲緩(スロウ)與停止(ストップ)的影響。

➡因『戰鬥鬼』與『魔導鬼』產生的中毒現象，並無解除的方法，須注意。

AUTO ABILITY PICK UP 03 『○○Lv.2』と『○○Lv.3』の重複

強化相同系統的指令技能(コマンドアビリティ)「○○Lv.2」和「○○Lv.3」，讓一角色同時持有，則功能會重複。比方說：「黑魔法Lv.2」(黑魔法系技能的準備時間縮短30%)與「黑魔法Lv.3」(黑魔法系技能的準備時間縮短20%)兩者同時持有，則黑魔法系技能的準備時間為30%+20%，縮短50%。

還有，準備時間縮短的效果，「魔導鬼」與「高速黑(白)魔法」也可重複。若是黑魔法系的技能，準備時間最大可縮短100%(也就是準備時間歸零)。

⬆上圖是無自動技能(オートアビリティ)的狀態，下圖是持有「高速白魔法」「白魔法Lv.2」「白魔法Lv.3」的狀態。準備時間的長度差異，一目瞭然。



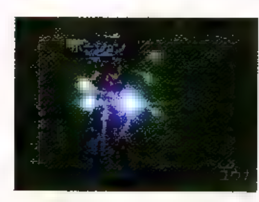
⬅計算上，準備時間縮短的幅度也會超過100%，其效果與100%相同。

AUTO ABILITY PICK UP 04 具有「道具(アイテム)Lv.2」和「○○の知識」的東西

「道具(アイテム)Lv.2」「藥物知識(薬の知識)」「6屬性知識(6属性の知識)」「無屬性知識(無属性の知識)」的效果可以使用消費性道具來發揮其功效。防範未然系的技能與合成彈等，持有類似道具效果的技能也有若干，但不會對這些東西帶來影響。



⬅消費性道具的回復劑(ポーション)，因「藥物知識(薬の知識)」而強化，回復量成為2倍的400。



⬅另一方面，防範未然系「回復劑」的效果不受「藥物知識」的影響。

AUTO ABILITY PICK UP 05 「魔法加速器(魔法ブースター)」的特性

「魔法加速器」有以下的特性

●對應技能的種類

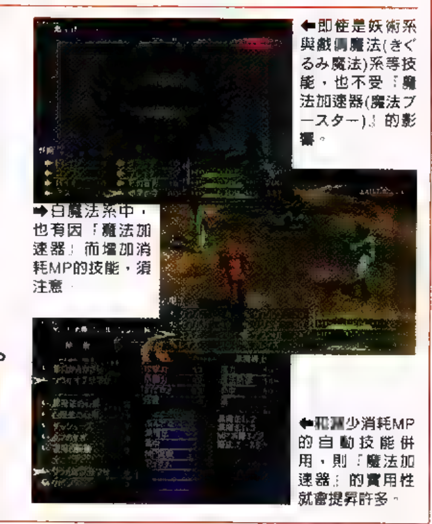
傷害量或回復量、消費MP會按照「魔法加速器」增加，是含括黑、白魔法的技能，之外的技能皆不受「魔法加速器」的影響。附帶一提，「異常回復(エスナ)」等既不影響HP，也不影響MP的技能，消耗MP增加，效果也是相同。

●讓消費MP變化的東西以及重複時的狀況

在消費MP0等狀態之下，技能中與消費MP變化有關的效果與「魔法加速器」重複時，消耗的MP量如下表，而不管是在任何狀態，給予的傷害值與回復量都是平常的1.5倍。

＊「魔法加速器」與其他效果重複時所消耗的MP

讓消費MP變化的效果	實際上消費的MP
消費MP0	0
自動技能「MP消費1/2」	原本所需的MP
自動技能「MP消費1」	2



⬅即使是妖術系與戲偶魔法(きぐるみ魔法)系等技能，也不受「魔法加速器(魔法ブースター)」的影響。

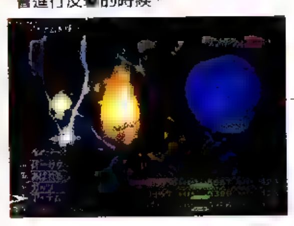
➡白魔法系中，也有因「魔法加速器」而增加消耗MP的技能，須注意。

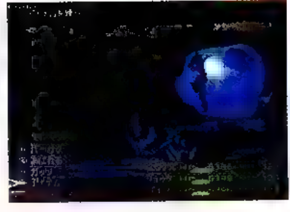
⬅和減少消耗MP的自動技能併用，則「魔法加速器」的實用性就會提昇許多。

AUTO ABILITY PICK UP 06

反擊的規則

根據『反擊(カウンター)』『魔法反擊(魔法カウンター)』『迴避反擊(回避カウンター)』的反擊有如右表所記的規則。但也有可能即使受到的攻擊，也不會進行反擊的時候。





⬆➡對手若是全體攻擊，基本上是無法反擊的。但對手將單體攻擊全體化時，便可以反擊。

＊反擊的規則

- ●在石化、睡眠、混亂、想換衣服(着がえたい)、停止(ストップ)等狀態時受攻擊，皆無法反擊
- ●對於反擊的攻擊無法反擊
- ●自我攻擊時無法反擊
- ●執行預備動作與動作實行中可能受到反擊時，該行動終了便可執行反擊
- ●在受到攻擊之後，對該攻擊反擊之前，即使再次受到攻擊，對於後者的攻擊則無法反擊
- ●對可能攻擊的對手全體化時，可以反擊
- ●受攻擊時所持有的屬性是無效或吸收，則無法反擊

※受到攻擊之後，在實行反擊之前便被石化、睡眠、想換衣服、停止，在狀態解除後，馬上便可執行反擊
※睡眠與狂暴化(バーサク)狀態一經解除便可執行反擊

AUTO ABILITY PICK UP 07

增加獲取量技能的特性

EXP、基爾、道具、AP可以增加2倍以上的獲取量。好好地活用技能，得到更好的效率吧。

●「EXP2倍」

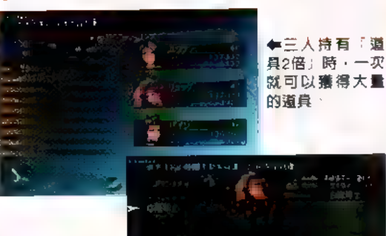
通常為顯示在戰鬥終了時畫面的數字，持有「EXP2倍」的角色就可以取得更多的EXP。

●「基爾2倍」「道具2倍」

顯示於畫面數字的變化。若持有相同技能的角色有兩人，則得手量為4倍，三人則為8倍。

●「AP2倍」「AP3倍」

同一角色持有「AP2倍」「AP3倍」時，所得到的AP為6倍。



⬅三人持有「道具2倍」時，一次就可以獲得大量的道具。

➡即使獲得的AP增加，一次可以獲得的AP上限為99，須注意。

AUTO ABILITY PICK UP 08

移動系技能的重複

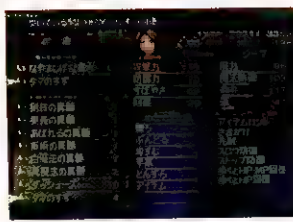
移動系技能重複時會有以下結果

●「行走時恢復HP(歩くとHP回復)」＋「行走時恢復HP・MP(歩くとHP・MP回復)」

回復速度無變化。（和只持有一個是相同的）「歩くとMP回復」＋『歩くとHP・MP回復』也一樣。

●『不會遇敵』＋『遇敵率上升』

『不會遇敵(エンカウントなし)』＋『遇敵率上升(エンカウントアップ)』前者效果優先，不會遇上敵人。

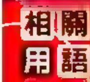


⬅即使能力重複，「行走時回復」的回復量也不會增加。

BATTLE SYSTEM



屬性



【Element】
分為炎、冰、雷、水、重力、聖六種，為攻擊附有的性質，各種特性對於傷害量有很大的影響。

相關用語

特性
對於屬性強或弱，以弱點、減半、無效、吸收來表示，針對六種屬性作個別的設定。

無屬性
不屬於任何屬性。無屬性攻擊的傷害量並非以特性左右，因此比起附加屬性的攻擊更難防禦。

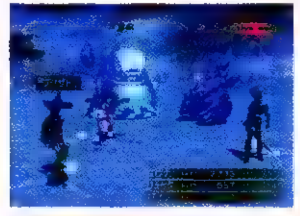
比例
攻擊類型的一種，附加重力屬性的攻擊多半屬於此類型，只有重力劍(グラビティ[illegible]

★ 屬性的影響

角色使用的技能與道具，甚至到敵人的攻擊中，都可能附加屬性。附加屬性的攻擊，根據對手持有「該屬性的特性」，傷害量會有大幅度的變動。角色在裝備裝飾品與效果配置盤(通過閘門(ゲート)，根據可利用的自動技能(オートアビリティ)，來變更屬性的特性(用服裝可以修得的自動技能，不能改變屬性的特性)。關於屬性的資料可參照右表。還有，受屬性的特性影響的是傷害量。持有屬性與特殊效果而受到攻擊，即使依特性而吸收或無效，特殊效果也不會無效。

＊屬性的特性給予的影響

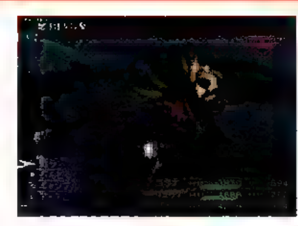
特性	影響
弱點	受傷害量變成兩倍
減半	受傷害量減半
無效	受傷害量歸零
吸收	本來的受傷害量變成HP回復量



←在使用附帶屬性的攻擊時，要仔細的考慮與對手的相性。

ULTIMANIA COLUMN
【持有複數屬性的攻擊】

使用複數屬性的攻擊，對象屬性的特性裡，從攻方來看，會用最有利的特性。比方說，以炎+冰屬性攻擊「吸收炎屬性、無冰屬性」的對象，則會用冰屬性攻擊，給予平常的傷害。再者，對兩種以上弱點屬性的敵人，能以複數屬性攻擊，若能攻擊對方複數弱點，弱點二個，傷害量為四倍，弱點三個，傷害量為八倍…以此類推。持有複數屬性的攻擊，對敵人可說是相當有效。

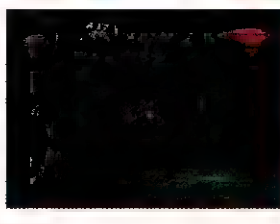


←即使是持有複數屬性的攻擊，對手仍可全盤吸收。

＊適用特性的優先順序



弱點 > 無特性 > 減半 > 無效 > 吸收



→有五個弱點的敵人，可給予通常32倍的傷害。

＊附加屬性的攻擊

分類	炎	氷	雷	水	重力	聖
消費道具	ボムのかけら ボムの魂 炎の魔石	南極の風 北極の風 冷気の魔石	電気玉 落雷玉 雷の魔石	魚のウロコ 竜のウロコ 水の魔石	黒の魔石	聖なる魔石
魔銃弾	ファイアブレス	——	——	——	——	——
合成弾	ヒートバスター ファイアストーム バーニングソウル ヘルファイア アバドンフレイム	コールドスノー アイスブリザード ウインターストーム ハザードアイス コキュートス	サンダーボルト ローリングサンダー ライトニングボルト エレキショック ブラストサンダー	ウォーターフォール フラッシュフラッド タイダルウェーブ アクアトキシン ダークネスレイン	ネガバースト ブラックホール トールボーイ グランドスラム	アークエンジェル ホワイトホール
劍技	フレイムタン	アイスブランド	サンダーブレード	アクアセイバー	グラビティソード	エクスカリバー
妖術	——	——	——	——	グラビデ	——
黒魔法	ファイア ファイラ ファイガ	ブリザド ブリザラ ブリザガ	サンダー サンダラ サンダガ	ウォータ ウォタラ ウォタガ	——	——
白魔法	——	——	——	——	——	ホーリー
子大吾	火炎コダイゴ	氷結コダイゴ	電撃コダイゴ	激流コダイゴ	——	神聖コダイゴ
賭博	ファイガ (マジックスロット)	ブリザガ (ランダムスロット)	サンダラ (マジックスロット)		グラビデ (マジックスロット)	エクスカリバー (アタックスロット) 聖なる魔石 (アイテムスロット)
戲偶魔法	ケットファイア	ケットブリザド	ケットサンダー	ケットウォータ	——	——
花精魔法	ヒート乱舞	アイス乱舞	エレキ乱舞	アクア乱舞		
左門將術	——	——	——	——	ハーフデスペタル	——
斬騎劍術	猛火！	氷結！	雷光！	水没！	弱体！	栄光！
裝飾品	炎の一閃 炎と氷の閃光 フォーハンド 属性王	氷の一閃 炎と氷の閃光 フォーハンド 属性王	雷の一閃 雷と水の閃光 フォーハンド 属性王	水の一閃 雷と水の閃光 フォーハンド 属性王	属性王	属性王
效果配置盤	炎の戦鬼 四重の力	氷の女王 四重の力	雷の魔獣 四重の力	水の怪物 四重の力	ふみにじる者	いにしえの聖獣

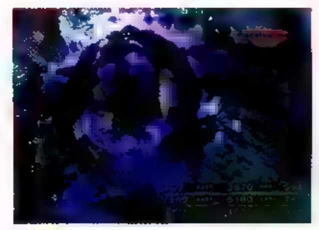
※根據裝備的裝飾品與通過關門的效果配置盤，讓一部分的技能也變成帶有屬性的自動技能

＊擁有可以變更屬性特性的自動技能的裝飾品與效果配置盤

相性	分類	炎	氷	雷	水	重力	聖
半減	裝飾品	炎の指輪 フォーリング	氷の指輪 フォーリング	雷の指輪 フォーリング	水の指輪 フォーリング		
無効	裝飾品	炎神の指輪 フォーシールド	氷神の指輪 フォーシールド	雷神の指輪 フォーシールド	水神の指輪 フォーシールド	重力の指輪	——
吸收	裝飾品	烈火の指輪 炎と氷の指輪 フォーブレス 属性王	極光の指輪 炎と氷の指輪 フォーブレス 属性王	天雷の指輪 雷と水の指輪 フォーブレス 属性王	浄水の指輪 雷と水の指輪 フォーブレス 属性王	属性王	属性王
	效果配置盤	炎の戦鬼 四重の力	氷の女王 四重の力	雷の魔獣 四重の力	水の怪物 四重の力	ふみにじる者	いにしえの聖獣



←持有「全屬性攻擊．吸收」的屬性王，是種方便的裝飾品。



←附有重力屬性的攻擊，對於多數特性無效的敵人使用不便。

BATTLE SYSTEM

狀態異常(ステータス異常)

【Unusual Status】
角色或敵人發生短暫的異常。會造成不利的效果，也會造成有利的效果。

相關用語

特殊效果
攻擊所附帶或發生狀態異常和屬性效果的能力。如「即死效果」等。

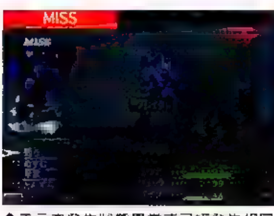
發生率與發生強度
根據特殊效果，表示發生狀態異常機率的大小。但是，實際的準確率也受使用者與對方等級的影響。

防禦率
敵人持有，表示對特殊效果耐性的數值。顯示發生狀態異常的機率是否下降到某一程度。

發生狀態異常

狀態異常主要是由於指令技能(コマンドアビリティ)與敵人攻擊所發生。發生的機率除了攻擊的發生率與對象的防禦力，也受使用者與對象等級的影響(→P.119)，根據該值，也有可能發生機率為零。另一方面，也有「除非是對象無效化，否則狀態異常一定發生的攻擊」和「無視於無效化能力，確實會發生無效化(防禦不能)的攻擊」。

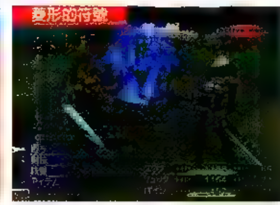
順帶一提，顯示未發生狀態異常的標誌，會因為對象是否持有狀態異常無效化的能力而有所不同。詳細情形請見下圖。



↑表示未發生狀態異常或已經發生相同的狀態異常(如果是攻擊附加相同屬性的話則不會顯示)。



↑表示可能發生的狀態異常，對敵人完全無效。



↑表示石化、睡眠、沉默、暗闇等效果的無效化。符合左邊條件，同時會顯示「GUARD」。

狀態異常的持續時間

部分狀態異常在一段時間過後便會自動解除。具體的持續時間，可以從設定發生狀態異常的「持續時間係數」了解一下(參照右表)。但是，右表的數值是任何人都無法行動的場合。任何人都可以行動時，為了停止時間(部分行動除外)，多半會比實際行動來得長。

＊係數1的異常狀態持續時間

ATB速度	遲緩(スロウ)	通常	快速(ヘイスト)
慢(おそい)	約1.43秒	約0.71秒	約0.68秒
通常(ふつう)	約1.06秒	約0.53秒	約0.50秒
快(はやい)	約0.83秒	約0.42秒	約0.40秒

＊畫面右上表示「Wait mode」時，持續時間不會計數
＊呈現睡眠與停止狀態的敵我角色，持續時間不會計算(睡眠、混亂、狂暴化、停止等時間會計數)

ULTIMANIA COLUMN
【睡眠狀態的持續時間】

睡眠狀態，可以在選項畫面「設定(コンフィグ)」中設定ATB的速度有「普通(ふつう)」與「慢(おそい)」兩種，在持續一段時間之後就會解除。然而，ATB速度設定為「快速(はやい)」時，持續一段時間也不會解除。在戰鬥中若打算讓敵人「長眠不起」，ATB速度就設定為「快速」吧。但是，如果是自己變成睡眠狀態，也會「長眠不起」，需注意一下。

解除狀態異常

狀態異常可以用數種方式解除。主要的方式如右記，解除的方法因狀態異常的種類而有所不同，得注意一下。還有，也有右記以外的特殊方法可以解除(詳見P.114～116)。

在選項畫面，因更換衣服或變更裝飾品，而持有可以將狀態異常解除的自動技能，在進入戰鬥的瞬間，該自動技能會將相對應的異常狀態解除。

＊解除狀態異常的主要方法

- ●使用特定的道具與指令技能(萬能藥、白魔法『回復異常(デスペル)』)
- ●持續時間經過
- ●戰鬥終了
- ●戰鬥不能與石化
- ●發生特定狀態異常
- ●在地圖上調查記錄天球
- ●戰鬥中，換上可修得異常狀態無效化的自動技能(暗闇無效)的衣服

ULTIMANIA COLUMN

【因舞蹈(ダンス)系技能的狀態異常】

舞蹈(ダンス)系技能的狀態異常，即使舞蹈中斷，但在戰鬥終了前也不會解除(舞蹈中斷的要件如右表)。相反的，如因舞蹈以外的方法發生，則戰鬥終了之前，即使有另一類型的狀態異常，也要符合右記的條件，才可以解除。

兩人同時使用舞蹈系技能時，在全體舞蹈中斷前，無法解除異常狀態。

＊舞蹈(ダンス)中斷的條件

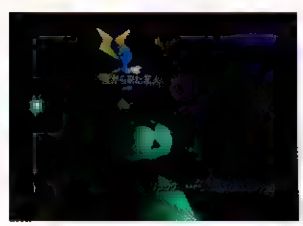
- ●本身待機時間終了
- ●本身戰鬥不能、石化、睡眠、停止(石化、睡眠、停止(ストップ)一經解除，舞蹈會繼續)
- ●本身脫離戰鬥
- ●本身逃跑
- ●夥伴換穿特殊服裝(若服裝再換回來，舞蹈繼續)

瞬間的效果

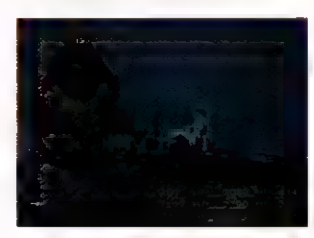
攻擊時附加的特殊效果，除了狀態異常，也會有瞬間效果。瞬間效果有以下表列七種。瞬間效果有其指定發揮的場合與發生機率的計算方式，須注意(→P.119)。

＊瞬間的效果

效果名	解說
即死(a)	對象戰鬥不能
即死(b)	對象戰鬥不能(發生機率的計算方式與即死(a)不同)
颶跑(ふきとばし)	對象脫離戰鬥。使用「繊破(みやぶる)」時，會顯示■的路圖
斬鉄	對象戰鬥不能。持有無效化能力的敵人並不存在い
弱慢動作(弱ディレイ)	延長對象的準備時間與待機時間。持有無效化能力的敵人並不存在，一定發生
強慢動作(強ディレイ)	大幅延長對象的準備時間與待機時間。除非持有無效化能力的敵人，不然一定發生
準備中止	對象在準備時間中，強制中斷該行動



←附加颶跑效果的攻擊中，「從星星來的朋友(星から来た友人)」最容易成功。



←附加斬鐵效果的「斬鉄」，隱藏著一擊必殺的可能性。

☆狀態異常表

UNUSUAL STATUS LIST

如何看表格

圖示 ❶	名稱 ❷	效果 ❸	可以看見的變化 ❹	解除方法				
				萬能藥系	解咒魔除藥	時間經過	戰鬥終了	❺ 其他
	戰鬥不能	●無法參予戰鬥,(敵人則打倒) ●只能施予復活指令以外	倒地	×	×	×	×	●使用特定的道具與技能(※1) ●發動自動復活(リレイズ) ●調查記錄天球(セーブスフィア)

❶圖示……可以使用「簡稱」表示異常狀況的縮圖(也有無縮圖的)
❷名稱……異常狀況的名稱
❸效果……異常狀況的效果
❹可見狀態……發生異常狀況時看得見的狀態
❺解除方法……異常狀況的解除方法,用「萬能藥」「解咒(デスペル)、魔除藥」「時間經過」「戰鬥終了(バトル終了)」各項目,可以該手段解除則記「O」,無法解除則記「X」。還有,「萬能藥系」包含萬能藥、合成彈「萬能藥」「全異常回復(オールキュアー)」「特級回復(ウルトラキュアー)」「終極萬靈藥(ファイナルエリクサー)」、秘寶「萬能藥」、白魔法「異常回復(エスナ)」「全回復(フルケア)」、子大吾(コダイゴ)「健康子大吾(健康コダイゴ)」、「治癒的基奇(いやしのギキ)」、弗羅里(フロリー)「弗羅里掩護(フロリーリカバー)」、賭博(ギャンブル)「異常回復(エスナ)」魔法輪盤(マジックスロット)、戲偶(きぐるみ)「莫古回復(モグケアル)」「莫古強回復(モグケアルジャ)」。

圖示	名稱	效果	可以看見的變化	解除方法				
				萬能藥系	解咒魔除藥	時間經過	戰鬥終了	其他
	戰鬥不能	●無法參予戰鬥,(敵人則打倒) ●只能施予復活指令以外	倒地	×	×	×	×	●使用特定的道具與技能(※1) ●發動自動復活(リレイズ) ●調查記錄天球(セーブスフィア)
	石化	●無法參予戰鬥,(敵人則是發生的同時脫離戰鬥行列) ●無法迴避 ●待機與準備量表無法累積 ●攻擊的對象無法受到攻擊,但擁有石化破壞率的攻擊,則會脫離戰鬥行列。	全身變成石頭	○	×	×	×	●使用金針 ●調查記錄天球(セーブスフィア) ●啓用石化破壞
	睡眠	●無法參予戰鬥 ●無法迴避 ●待機與準備量表無法累積狀態異常的持續時間會停止(ストップ)除了睡眠、混亂、狂暴化(バーサク)、停止(ストップ)	頭上會出現ZZ的標誌	○	×	○(※2)	○	●使用防護(プロテス),物理攻擊 ●使用魔銃彈「潔白之風(ホワイトウィンド)」 ●變成無法戰鬥或石化
	沉默	●無法使用所有魔法(莫古充電(モグチャージ)除外)、舞蹈、歌曲、和上述同名的輪盤、對敵人的特定攻擊	頭上會冒出「…」	○	×	×	×	●使用山彥草(やまびこそう)、魔銃弾「潔白之風(ホワイトウィンド)」、奥義『一新』、賭博(ギャンブル)『一新』(攻擊輪盤(アタックスロット)) ●調查記錄天球(セーブスフィア) ●變成無法戰鬥或石化
	暗闇	●攻擊時命中率會降為1/4	臉被黑色物包圍	○	×	×	×	●使用目薬、魔銃弾「潔白之風(ホワイトウィンド)」、奥義『一新』、賭博(ギャンブル)『一新』(攻擊輪盤(アタックスロット)) ●調查記錄天球(セーブスフィア) ●變成無法戰鬥或石化
	毒	●每經過一段時間,就會減少最大HP的1/32(停止(ストップ)狀態除外)	在頭上出現綠色泡泡	○	×	×	×	●使用毒消し、魔銃弾「潔白之風(ホワイトウィンド)」、奥義『一新』、賭博(ギャンブル)『一新』(攻擊輪盤(アタックスロット)) ●調查記錄天球(セーブスフィア) ●變成無法戰鬥或石化

※1……フェニックスの尾、メガフェニックス、メインコマンド『リバイバル』『再起!』、合成弾『メガフェニックス』『ラストフェニックス』『ファイナルフェニックス』、とっておき『フェニックスの尾』『メガフェニックス』、白魔法『レイズ』『アレイズ』、ギャンブル『ラストエリクサー改』(アイテムスロット)、きぐるみ魔法『モグアレイズ』『モグアレイズジャ』、フロラ魔法『オールレイズ』
※2……在ATB速度設定成快的時候,僅限於在變成睡眠狀態之前,已經有加速效果的時候是「X」

圖示	名稱	效果	可以看見的變化	解除方法				
				[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	其他
	混亂	●無法控制，神智不清，不分敵我，胡亂攻擊	頭上兩顆星	○	×	○	○	●使用防護(プロテス)，物理攻擊 ●使用魔銃彈「潔白之風(ホワイトウィンド)」 ●變成無法戰鬥、石化、狂暴化(バーサク)和更換衣服
	狂暴化(バーサク)	●變成操作不能，角色會自己行動，可選擇的指令只有「戰鬥」(在怪獸的狀態只會變成特定攻擊) ●無法控制，只會反覆執行戰鬥，而且力量回提升為平常的5/4倍。	身體發紅	○	×	○	○	●使用魔銃彈「潔白之風(ホワイトウィンド)」 ●變成無法戰鬥、石化、狂暴化(バーサク)和更換衣服
	無法換裝(カーズ)	●無法更換衣服	身體發黑	○	×	×	○	●使用聖水、奧義『一新』、賭徒（ギャンブル）『一新』（攻擊輪盤（アタックスロット）） ●變成無法戰鬥、石化、狂暴化(バーサク)和更換衣服
	經驗值0	●無法取得EXE與AP	─	○	×	×	×	●使用聖水、奧義『一新』、賭徒（ギャンブル）『一新』（攻擊輪盤（アタックスロット）） ●調查記錄天球(セーブスフィア) ●變成無法戰鬥或石化
	更換衣服	●只能選擇更換衣服與逃跑	身體蒼白	○	×	×	○	●更換衣服 ●使用聖水 ●變成無法戰鬥、石化、混亂、狂暴化(バーサク)、無法換裝(カーズ)和更換衣服
	自動復活(リレイズ)	●自動復活(リレイズ)，並回復最大HP的1/4	頭上會出現天使光環	×	○	×	○	●對無法戰鬥的對象施予自動復活(リレイズ)， ●呈現石化狀態
	防禦壁(シェル)	●對魔法給予的傷害減半	身體被紅色的光罩包圍	×	○	○	○	●使用暴動(あばれる)系的「消除(うちけす)」 ●變成無法戰鬥或石化
	防護(プロテス)	●對物理攻擊給予的傷害減半	身體被綠色的光罩包圍	×	○	○	○	●使用暴動(あばれる)系的「消除(うちけす)」 ●變成無法戰鬥或石化
	反射(リフレク)	●反彈特定的魔法，(再一次就沒效了)反彈的對象，若是反彈我方，則對象隨機，若是敵方使用，則反彈回該使用者	會出現白色的反彈光罩	×	○	○	○	●使用暴動(あばれる)系的「消除(うちけす)」 ●變成無法戰鬥或石化
	恢復(リジェネ)	●每隔一段時間就會回復最大HP的1/32(停止(ストップ)狀態除外)	身體發紫光	×	○	○	○	●變成無法戰鬥或石化
	加速(ヘイスト)	●待機量表、準備量表的累積速度與狀態異常的持續時間計數，變成平常的1.05倍 ●動作比平時快兩倍 ●「神速扳機(クイックトリガー)」時，限制時間內，可以攻擊次數增多	行動增快，待機量表呈紅色	×	○	○	○	●變成無法戰鬥、石化、遲緩(スロウ)、停止(ストップ)
	遲緩(スロウ)	●待機量表、準備量表的累積速度與狀態異常的持續時間計數，變成平常的一半	行動減緩，待機量表呈黃色	○	×	○	○	●使用奧義『一新』、賭徒（ギャンブル）『一新』（攻擊輪盤（アタックスロット）） ●變成戰鬥不能、石化、快速、停止(ストップ)
	停止(ストップ)	●無法參予戰鬥 ●無法迴避 ●待機與準備量表無法累積，狀態異常的持續時間會停止(除了睡眠、混亂、狂暴化(バーサク)、停止	行動停止(ストップ)，待機量表呈灰色	○	×	○	○	●變成戰鬥不能、石化、快速、遲緩(スロウ)

表示	名稱	效果	可以看見的變化	解除方法				
				萬能藥系	[illegible]	經過時間	戰鬥結束	其他
	攻擊力 Up / 攻擊力 Down	●強度有10層級的變化，每一層級作物理攻擊所給予的傷害量1/12的增減	—	×	×	×	○	●使用奧義「醒夢」 ●效果強度為正負0 ●變成無法戰鬥或石化
	魔力 Up / 魔力 Down	●強度有10層級的變化，每一層級作各類型魔法攻擊量與回復量1/12的增減	—	×	×	×	○	●使用奧義「醒夢」 ●效果強度為正負0 ●變成無法戰鬥或石化
	防御力 Up / 防御力 Down	●強度有10層級的變化，每一層級作受物理攻擊所減少的傷害量1/12的增減	—	×	×	×	○	●使用奧義「醒夢」 ●效果強度為正負0 ●變成無法戰鬥或石化
	魔法防御 Up / 魔法防御 Down	●強度有10層級的變化，每一層級作各類型魔法傷害量與回復量1/12的增減	—	×	×	×	○	●使用奧義「醒夢」 ●效果強度為正負0 ●變成無法戰鬥或石化
	命中 Up / 命中 Down	●強度有10層級的變化，每一層級作命中值1/12的增減	—	×	×	×	○	●使用奧義「醒夢」 ●效果強度為正負0 ●變成無法戰鬥或石化
	回避 Up / 回避 Down	●強度有10層級的變化，每一層級作迴避值1/12的增減	—	×	×	×	○	●使用奧義「醒夢」 ●效果強度為正負0 ●變成無法戰鬥或石化
	運 Up / 運 Down	●強度有10層級的變化，每一層級作運氣值1/12的增減	—	×	×	×	○	●使用奧義「醒夢」 ●效果強度為正負0 ●變成無法戰鬥或石化
	死の宣告	●頭上倒計數歸零時，角色便無法戰鬥(停止(ストップ))狀態除外，計數的初始值因發生的手段而異。	頭上出現紅色的數字	×	×	×	○	●變成無法戰鬥或石化
	物理無效	●使用防護(プロテス)，物理攻擊無效	—	×	×	○	○	●變成無法戰鬥或石化
	魔法無效	●使用防魔罩(シェル)，魔法攻擊無效	—	×	×	○	○	●變成無法戰鬥或石化
	無敵	●任何攻擊均不能照成傷害。	—	×	×	○	○	●變成無法戰鬥或石化
	防御	●使用防護(プロテス)，物理攻擊的傷害只有1	減輕時擺出防禦的架勢	×	×	×	○	●待機量表滿檔 ●變成無法戰鬥或石化
	HP2倍	●HP變成2倍	—	×	×	×	○	●變成無法戰鬥或石化
	MP2倍	●MP變成2倍	—	×	×	×	○	●變成無法戰鬥或石化
	消費MP0	●消費MP0	—	×	○	×	○	●變成無法戰鬥或石化
	傷害(ダメージ)9999	●按照本身的行動，使HP增減量為1~9999變為9999	—	×	×	×	○	●變成無法戰鬥或石化
	絕對會心攻擊(絶対クリティカル)	●可以發揮會心一擊，進行攻擊時，一定發揮會心一擊	—	×	×	×	○	●變成無法戰鬥或石化

☆特殊效果的發生源・無效化之表

SPECIAL EFFECT DATA LIST

表格看法

名稱 ❶	發生源		無效化		
	道具／指令技能 ❷	服裝／裝飾品／效果配置盤	服裝	裝飾品 ❸	效果配置盤
即死(a)	奥義『真・斬鉄』、フロリー『フロリーデス』、ギャンブル『真・斬鉄』(アタックスロット)、きぐるみ剣法『トンベリ一発斬り』、マキナシズム『デスミサイル』、断騎剣術『致命！』	アクセサリ 死の衝撃 リザルトプレート 別れの宣告	暗黒騎士	天使のイヤリング、セーフティビット、なにごともな〜い	別れの宣告

❶名稱……特殊效果名稱。
❷發生源……特殊效果的發生手段。各項目的涵義如下。
- ●道具/指令技能…使用後會發生特殊效果的道具和技能。
- ●服裝/裝飾品/效果配置盤…該服裝可以修得發動特殊效果的自動技能。裝飾品、效果配置盤為裝備後，可用按照通過關門的效果，發生異常狀況，或對部分技能，產生特殊效果的自動效果(「即死攻擊」等)。不論哪一個，紅色的字表示自己發生異常狀況，並表示無法無效化的東西。

❸無效化……特殊效果無效化的手段。各項目涵義如下。
- ●服裝……該服裝可以修得特殊效果無效化的自動指令。
- ●裝飾品……該裝飾品裝備後，擁有特殊效果無效化的自動指令。
- ●效果配置盤……該效果配置盤裝備後，按照通過關門的效果，擁有特殊效果無效化的自動指令。

名稱	發生源		無效化		
	道具／指令技能	服裝／裝飾品／效果配置盤	服裝	裝飾品	效果配置盤
即死(a)	奥義『真・斬鉄』、フロリー『フロリーデス』、ギャンブル『真・斬鉄』(アタックスロット)、きぐるみ剣法『トンベリ一発斬り』、マキナシズム『デスミサイル』、断騎剣術『致命！』	アクセサリ 死の衝撃 リザルトプレート 別れの宣告	暗黒騎士	天使のイヤリング、セーフティビット、なにごともな〜い	別れの宣告
即死(b)	異界の影、妖術『デス』、レフトキーパー術『デスペタル』	—	暗黒騎士	天使のイヤリング、セーフティビット、なにごともな〜い	別れの宣告
石化	石化手榴弾、魔銃弾『石のいぶき』、合成弾『エレキショック』『ブラストサンダー』、妖術『ブレイク』、フロリー『フロリーストーン』、ギャンブル『ブレイク』(マジックスロット)、きぐるみ魔法『ケットファイア』『ケットブリザド』『ケットサンダー』『ケットウォータ』、きぐるみ剣法『トンベリ石化斬り』、レフトキーパー術『アッシュフロージョン』、マキナシズム『ブレイクミサイル』、右之翼操術『石化！』	アクセサリ 石化の衝撃 リザルトプレート 呪われし蛇、咲き誇る災い	暗黒騎士、動偶士、特別服裝全部	金のアンクレット、セーフティビット、リボン、なにごともな〜い	呪われし蛇
睡眠	睡眠手榴弾、魔銃弾『くさい息』、合成弾『ハザードアイス』『コキュートス』、妖術『スリプル』、ダンス『おやすみダンス』(※1)、コダイゴ『激流コダイゴ』、きぐるみ剣法『トンベリ眠り斬り』、レフトキーパー術『ドリームポーリン』、左マキナシズム『スリプル弾』、右之翼操術『睡眠！』	アクセサリ 眠りの衝撃 リザルトプレート むしばむ眠り、咲き誇る災い	槍手、動偶士、特別服裝全部	ねじりはちまき、ガラスのバックル、リボン、なにごともな〜い	むしばむ眠り、災いの守り手
沈默	沈黙手榴弾、魔銃弾『くさい息』、合成弾『アクアトキシン』『ダークネスレイン』、妖術『サイレス』、ダンス『ちんもくダンス』(※1)、ギキ『だまらせギキ』、きぐるみ剣法『トンベリ黙り斬り』、レフトキーパー術『サイレントホワイト』、左マキナシズム『サイレス弾』、右之翼操術『沈默！』	アクセサリ 沈黙の衝撃 リザルトプレート 静かなる闇夜、咲き誇る災い	動偶士、特別服裝全部	ホワイトケープ、ビーズのブローチ、リボン、なにごともな〜い	静かなる闇夜、災いの守り手
暗闇	暗闇手榴弾、魔銃弾『くさい息』、合成弾『ヘルファイア』『アバドンフレイム』、妖術『ブライン』、ダンス『くらやみダンス』(※1)、コダイゴ『火炎コダイゴ』『神鳴コダイゴ』、ギキ『めかくしギキ』、きぐるみ剣法『トンベリ暗黒斬り』、レフトキーパー術『サイレントホワイト』、左マキナシズム『ブライン弾』、右之翼操術『暗闇！』	アクセサリ 暗闇の衝撃 リザルトプレート 静かなる闇夜、咲き誇る災い	槍手、動偶士、特別服裝全部	銀ぶちメガネ、ビーズのブローチ、リボン、なにごともな〜い	静かなる闇夜、災いの守り手
毒	毒の牙、魔銃弾『くさい息』、合成弾『ブラスターマイン』『ハザードシェル』、妖術『バイオ』、あばれる『じわじわ』、フロリー『フロリーポイズン』、ギャンブル『バイオ』(マジックスロット)、きぐるみ魔法『ケットファイア』『ケットブリザド』『ケットサンダー』『ケットウォータ』、きぐるみ剣法『トンベリ猛毒斬り』、レフトキーパー術『ポイズンリーフ』、マキナシズム『バイオミサイル』、右之翼操術『猛毒！』	アクセサリ 毒の衝撃、血ぬられたしぼりだす…… リザルトプレート むしばむ眠り、咲き誇る災い	暗黒騎士、動偶士、特別服裝全部	星のペンダント、ガラスのバックル、リボン、なにごともな〜い	むしばむ眠り、災いの守り手
混亂	メインコマンド『ゆうわく』『恐怖！』、魔銃弾『くさい息』、合成弾『ブラスターマイン』『ハザードシェル』、妖術『コンフュ』、レフトキーパー術『パニックフロージョン』、マキナシズム『コンフュミサイル』、右之翼操術『混亂！』	アクセサリ 混乱の衝撃 リザルトプレート 荒れ狂う巨人	暗黒騎士、動偶士、特別服裝全部	黒のチョーカー、妖精のピアス、リボン、なにごともな〜い	荒れ狂う巨人、災いの守り手
バーサク	メインコマンド『突撃』(※2)『バーサク』(※2)、魔銃弾『くさい息』、暴業『心をぬすむ』、コダイゴ『電撃コダイゴ』、ギキ『おこらせギキ』、きぐるみ剣法『トンベリ暴れ斬り』、レフトキーパー術『マッドシーズ』、マキナシズム『バーサクミサイル』、右之翼操術『暴走！』	アクセサリ 怒りの衝撃、血ぬられた…… リザルトプレート 荒れ狂う巨人	動偶士、特別服裝全部	やすらぎのポプリ、妖精のピアス、リボン、なにごともな〜い	荒れ狂う巨人、災いの守り手
カーズ	—	—	暗黒騎士、動偶士、特別服裝全部	魔よけのおふだ、リボン、なにごともな〜い	呪われし蛇、災いの守り手

※1……無論是否中斷，在戰鬥結束前不會解除
※2……不能無效化

名稱	發生源		無效化		
	道具／指令技能	服裝／裝飾品／效果配置盤	服裝	裝飾品	效果配置盤
ふきとばし	あばれる『かっとばす』、早業『やるきをぬすむ』、コダイゴ『コダイゴキャノン』、フロリー『フロリーキャリー』、ギャンブル『かっとばす』（アタックスロット）、きぐるみ魔法『星から来た友人』	—	特別服裝全部	—	—
経験値0	—	アクセサリ ミネルバビスチェ	戲偶士、 特別服裝全部	眞珠のネックレス、 リボン、 なにごともな〜い	—
着がえたい	—	—	狂戰士、 戲偶士、 特別服裝全部	お気に入り、 リボン、 なにごともな〜い	[illegible]われし蛇、 災いの守り手
リレイズ	白魔法『リレイズ』、ギャンブル『リレイズ』（マジックスロット）		特別服裝全部	—	—
シェル	月のカーテン、メインコマンド『突撃』、魔銃弾『マイティガード』、合成弾『ウォール』『ハイウォール』『ファイナルウォール』、奥義『堂々』、白魔法『シェル』、フロリー『フロリーシールド』、ギャンブル『マイティガード改』『マイティガード』『月のカーテン改』（アイテムスロット）、きぐるみ魔法『モグウォール』『モグウォールジャ』、ライトキーパー術『ハードシーズ』、右マキナシズム『シェルター』	ドレス きぐるみ士 アクセサリ ウォールリング、 月の腕輪、 守りの腕輪、 アダマンタイト リザルトプレート 月輪の守り	—	—	—
プロテス	光のカーテン、メインコマンド『突撃』、魔銃弾『マイティガード』、合成弾『ウォール』『ハイウォール』『ファイナルウォール』、奥義『堂々』、白魔法『プロテス』、フロリー『フロリーガード』、ギャンブル『マイティガード改』『マイティガード』『光のカーテン改』（アイテムスロット）、きぐるみ魔法『モグウォール』『モグウォールジャ』、ライトキーパー術『ハードリーフ』、右マキナシズム『プロテクター』	ドレス 戰士、 きぐるみ士 アクセサリ ウォールリング、 光の腕輪、 守りの腕輪、 アダマンタイト リザルトプレート 日輪の守り	—	—	—
リフレク	星のカーテン、合成弾『ハイウォール』『ファイナルウォール』、白魔法『リフレク』、ライトキーパー術『ミラーペタル』	アクセサリ 星の腕輪 リザルトプレート きらめく鏡	—	—	—
リジェネ	回復の泉、白魔法『リジェネ』、ギャンブル『マイティガード改』（アイテムスロット）、きぐるみ魔法『モグリジェネ』『モグリジェネジャ』、ライトキーパー術『ホワイトハニー』	ドレス バーサーカー アクセサリ リジェネリング、 回復の腕輪 リザルトプレート 満ちゆく癒し	—	—	—
ヘイスト	チョコボの尾、チョコボの羽、メインコマンド『突撃』、合成弾『チョコボの羽』『ファイナルウォール』、剣舞『疾風』、白魔法『ヘイスト』『ヘイスガ』、ダンス『アクセルダンス』（※3）、フロリー『フロリーアクセル』、きぐるみ魔法『モグリジェネ』『モグリジェネジャ』、ライトキーパー術『ラッシュフロラ』、左マキナシズム『ブースター』、左之翼操術『加速！』	アクセサリ ヘイストリング、 倍速の腕輪、 しぼりだす…… リザルトプレート 街道の風、 勇者の騎行	—	—	—
スロウ	銀の砂時計、金の砂時計、魔銃弾『くさい息』、あばれる『いあつする』、ダンス『ブレーキダンス』（※3）、コダイゴ『氷結コダイゴ』（※4）、ギャンブル『いあつする』（アタックスロット）、レフトキーパー術『スティッキーハニー』、右マキナシズム『スロウ弾』	アクセサリ 遅れの衝撃、 なにごともな〜い	盜賊、 戲偶士、 特別服裝全部	きれいなガラス玉、 休まずのワッペン、 リボン、 なにごともな〜い	街道の風、 勇者の騎行
ストップ	ダンス『ストップダンス』（※3）、早業『時間をぬすむ』、きぐるみ剣法『トンベリ止め斬り』、レフトキーパー術『ハードハニー』、マキナシズム『ストップミサイル』、右之翼操術『停止！』	アクセサリ 停止の衝撃	盜賊、 戲偶士、 特別服裝全部	光るトンボ玉、 休まずのワッペン、 リボン、 なにごともな〜い	街道の風、 勇者の騎行
攻撃力アップ	メインコマンド『バーサク』、奥義『無双』、うた『応援の歌』、ギキ『おうえんギキ』、左マキナシズム『オフェンス』、左之翼操術『増強！』	—	—	—	—
攻撃力ダウン	剣技『パワーブレイク』、ギャンブル『パワーブレイク』（アタックスロット）『フルブレイク』（ランダムスロット）、きぐるみ魔法『パワーイレイサー』、きぐるみ剣法『トンベリ四重斬り』、ライトキーパー術『フロラボム』、右マキナシズム『反パワー弾』、左之翼操術『非力！』	—	—	—	—
魔力アップ	メインコマンド『集中』、うた『神秘のメロディ』	—	—	—	—
魔力ダウン	剣技『マジックブレイク』、ギャンブル『フルブレイク』（ランダムスロット）、きぐるみ魔法『マジックイレイサー』、きぐるみ剣法『トンベリ四重斬り』、ライトキーパー術『マジカルフロラボム』、左マキナシズム『反マジック弾』、左之翼操術『非才！』	—	—	—	—
防御力アップ	うた『ディフェンスソング』、ギキ『おうえんギキ』、ギャンブル『マイティガード改』（アイテムスロット）、右マキナシズム『ディフェンス』、左之翼操術『堅守！』	—	—	—	—
防御力ダウン	魔銃弾『震天』、合成弾『トールボーイ』『グランドスラム』、剣技『アーマーブレイク』、ギャンブル『アーマーブレイク』（アタックスロット）、『フルブレイク』（ランダムスロット）、きぐるみ魔法『アーマーイレイサー』、きぐるみ剣法『トンベリ四重斬り』、ライトキーパー術『フルルボム』、右マキナシズム『反アーマー弾』、左之翼操術『軟弱！』	—	—	—	—
魔法防御アップ	うた『退魔のしらべ』、ギャンブル『マイティガード改』（アイテムスロット）	—	—	—	—
魔法防御ダウン	魔銃弾『震天』、合成弾『トールボーイ』『グランドスラム』、剣技『メンタルブレイク』、ギャンブル『フルブレイク』『メンタルブレイク』（ランダムスロット）、きぐるみ魔法『メンタルイレイサー』、きぐるみ剣法『トンベリ四重斬り』、ライトキーパー術『マジカルフルルボム』、左マキナシズム『反メンタル弾』、左之翼操術『[illegible]！』	—	—	—	—

※3……舞蹈是否中斷，在戰鬥結束前不會解除
※4……持續時間為0，和發生同時即解除

FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA

名稱	發生源		無效化		
	道具／指令技能	服裝／裝飾品／效果配置盤	服裝	裝飾品	效果配置盤
命中アップ	奥義『無双』、うた『フォーカスチャント』	—	—	—	—
命中ダウン	あばれる『びびらせる』	—	—	—	—
回避アップ	奥義『疾風』、うた『マタドールの歌』	—	—	—	—
回避ダウン	あばれる『びびらせる』、きぐるみ魔法『スピードイレイサー』	—	—	—	—
運アップ	ギャンブル『幸運』『おすそわけ』	—	—	—	—
死の宣告	命のロウソク、暗術『死の宣告』、コダイゴ『コダイゴの宣告』	リザルトプレート 別れの宣告	魔銃士、特別服裝全部	リボン、なにごともな〜い	別れの宣告
物理無効	フロラ魔法『シールド』	—	—	—	—
魔法無効	ダンス『マバリアダンス』(※3)、フロラ魔法『バリア』	—	—	—	—
無敵	英雄の薬、合成弾『英雄の薬』『聖戦の薬』	—	—	—	—
斬鉄	メインコマンド『斬鉄』	—	—	—	—
弱ディレイ	剣技『ディレイアタック』、ギキ『いじわるギキ』	—	—	—	—
強ディレイ	メインコマンド『恐怖！』、剣技『ディレイバスター』、ギャンブル『ディレイバスター』(アタックスロット)、マキナシズム『ショックストーム』	—	—	—	—
準備中断	奥義『斬動』、ギキ『いじわるギキ』	—	—	—	—
防御	メインコマンド『鉄壁』	—	—	—	—
HP2倍	体力の薬、体力の秘薬、メインコマンド『ガッツ』、合成弾『メガバイタルW』『メガミックスW』、ダンス『カーニバルダンス』(※3)	リザルトプレート 血みにじる者(※5)、不屈の闘志(※5)	—	—	—
MP2倍	魔力の薬、魔力の秘薬、合成弾『メガメンタルW』『メガミックスW』	リザルトプレート 不屈の闘志(※5)	—	—	—
消費MP0	ツインスターズ、スリースターズ、ダンス『マジカルダンス』(※3)	ドレス ギャンブラー アクセサリ ラグナロク	—	—	—
ダメージ9999	—	アクセサリ キューソネコカミ	—	—	—
絶対クリティカル	ダンス『ファイナルダンス』(※3)	ドレス サムライ、ギャンブラー	—	—	—

※5……戰鬥是否終了，除非更換特殊服裝，否則不會解除

ULTIMANIA COLUMN
【特殊效果發生的機率】

大部分的特殊效果是用以下公式來決定發生機率。即死(b)、驅逐(ふきとばし)、斬鐵等三種，和其他特殊效果發生機率的計算方式有異，請注意。任何場合對使用者與對象的等級有很大的影響，讓等級較高的角色使用特殊攻擊，效果比較好。

＊通常特殊效果的發生機率

(使用者等級X 5 + 攻擊時的發生率)
−(對象等級X 5+對象防禦率)%

例：Lv.40的優娜使用「混亂()」(混亂效果發生率100%)來攻擊古融合獸(Lv.31，對混亂效果的防禦率60)之狀態。
(40×5+100)−(31×5+60)=85%

＊即死(b)與驅跑的發生機率

(100 X使用者等級的2次方X發生強度的2次方÷對象等級÷對象等級÷(防禦率+5)÷(防禦率+5)-1)/128

※除法計算時小數點以下省略

例：Lv.15的優娜使用「偷取鬥志」(驅跑效果發生強度17)來攻擊雷塔克(Lv.[illegible]驅跑效果防禦率34)之狀態。
$(100\times15^2\times17^2\div16\div16\div39\div39-1)/128=15/128$

＊斬鐵的發生機率

使用者等級的6次方
÷(對象等級的3次方X(對象的防禦率+10)²
X(對象防禦率/20+1))/1024

※計算時小數點以下省略

例：Lv.40的優娜使用「斬鐵」來攻擊賽貝利(Lv.21，對斬鐵效果的防禦率60)之狀態
$40^6\div(21^3\times70^2\times4)/1024=22/1024$

※執行複數回合攻擊時，特殊效果發生的判定是以每攻擊一次實行一次
※擁有自動技能「暗黑攻擊」且使用子大吾(コダイゴ)「火炎子大吾(火炎コダイゴ)」等相同特殊效果重複時，會實行發生機率高者
※發生複數特殊效果的攻擊，會個別執行每個特殊效果
※除非對手持有該特殊能力無效化的技能，否則特殊效果一定會發生(發生率∞)，即使對手持有無效化能力，也有確實發生特殊效果的攻擊(無法防禦)



傷害

【Damage】按攻擊所減少的HP與MP。傷害量依據各種因素而增減，當HP歸零，便會陷入無法戰鬥的狀態。

相關用語

形式 依照傷害量計算方式的不同分類，有物理、魔法、特殊魔法、魔法回復、比例、固定值、固定值亂數等七種。

減輕手段 依照減輕傷害量方式的不同分類，防禦壁(シェル)、防護(プロテス)兩種，或是都沒有。

突破界限的傷害 有能力可以突破傷害量9999，即使是敵人，也具備這種能力。

攻擊的形式

針對給予對手傷害的攻擊（或是HP與MP回復的效果），設定為傷害與回復的類型。根據類型，影響傷害量與回復量的能力值和影響多少有異，因此，希望能掌握每個特徵。能力值等具體的對應如下表所示。



←若想增加物理攻擊的傷害量，最好提昇攻擊力。

＊每個類型的特徵

類型	影響的能力值		使用者等級	隨機的影響	特徵
	使用者	對象			
物理	攻擊力	防御力（※1）	有影響	有	傷害量依倍數（威力兩倍，傷害量就成為兩倍）
魔法	魔力	魔法防御（※2）	有影響	有	傷害量與回復量依平方數（威力兩倍，傷害量就成為四倍）
特殊魔法	魔力	魔法防御	有影響	有	傷害量與回復量依倍數（威力兩倍，傷害量就成為兩倍）
魔法回復	魔力	—	有影響	有	回復量依平方數（威力兩倍，回復量就成為四倍）
比例	—	HP或MP	沒影響	無	以對象最大HP(MP)或剩餘HP(MP)來決定傷害量。擁有此類型傷害無效化的敵人亦存在（比例回復必定有效）
固定值	—	—	一部分影響	無	依一定的條件決定傷害量（使用者的等級、使用者最大HP與剩餘HP的差、金錢讓的金額）
固定值亂數	—	—	沒影響	有	傷害量從特定範圍隨機決定

※1……也有無視防禦力的攻擊，另外槍手的「反衝射擊」是防禦力越高，傷害越大
※2……也有無視魔法防禦的攻擊

減輕方式的影響

除各種攻擊類型外，也有對減輕傷害量的方式分類為「防禦壁(シェル)、防護(プロテス)，或是都沒有」。按照這種分類，整理出如右表的差異。減輕的方式，絕大部份物理攻擊則為防禦壁，魔法與特殊魔法則為防護，但也有如妖術『暗黑之空』（類型為物理，減輕方式為防禦壁）等例外，須注意。

＊按照減輕方式的差異

差異的因素	減輕方式		
	防禦壁	減輕方式	無
受到傷害減半	防禦壁狀態	プロテス狀態	—
受到傷害為1	—	防御狀態	—
毫髮無傷	魔法無効狀態 無敵狀態	物理無効狀態 無敵狀態	無敵狀態
被偷襲的傷害量	無	變成2倍	無

傷害量的增減

給予對方的傷害量與回復量，除了使用者的能力值、行動設定的威力、減輕的方式，也視下表所整理的因素而有所變化。因這些因素的重複，所以複數的要因只要一再重複，傷害量就會跟著大變動。

＊傷害量增減的因素(與減輕方式無關者)

因素	傷害量與回復量的變化	備考
連鎖	29／20～127／20倍	根據連鎖數，傷害量的幅度有所不同 (→P.59)
會心一擊	2倍	發生會心一擊的機率如下 持會心一擊的機率+攻擊方的運氣+攻擊方運氣提昇(下降)的強度×5-(防禦方的運氣+防禦方的運氣提昇(下降)的強度×5)% 例：使用會心一擊的機率0，攻擊方的運氣20、提昇3，防禦方的運氣10、下降1 0+20+3×5-(10-1×5)＝35-5＝30% ※部份攻擊與絕對會心一擊，和上述公式無關，必定是會心一擊 ※角色擁有會心一擊機率，全部為0
屬性	-1～32倍	傷害量變化的幅度因對象的特性而有所不同 (→P.110)
狂暴化(バーサク)狀態	5／4倍	對物理攻擊的影響
攻擊力Up狀態 攻擊力Down狀態	2／12～22／12倍	對物理攻擊的影響。變化的幅度因攻擊力提昇(下降)的強度而有所不同
防御力Up狀態 防御力Down狀態	2／12～22／12倍	對物理攻擊的影響。變化的幅度因防禦力提昇(下降)的強度而有所不同。也影響無視於防禦力的攻擊傷害量
魔力Up狀態 魔力Down狀態	2／12～22／12倍	對魔法、特殊魔法、魔法回復的影響。變化的幅度因魔力提昇(下降)的強度而有所不同
魔法防御Up狀態 魔法防御Down狀態	2／12～22／12倍	對魔法、特殊魔法的影響。變化的幅度因魔法防禦提昇(下降)的強度而有所不同 也影響無視於防禦力的攻擊傷害量
損傷9999狀態	—	傷害量與回復量在1~9998時，變更為9999
『藥物知識』	2倍	影響回復HP與MP的道具
『6屬性知識』	2倍	影響持有任何屬性的道具
『無屬性知識』	2倍	影響不附屬性，對HP與MP傷害的道具響
『魔法加速器』	3／2倍	影響黑魔法與白魔法的技能。消費MP變成兩倍
退治彈系的技能	4倍	影響對應種族敵人的攻擊。在這以外的場合，傷害量不會起變化

傷害量的上限

通常，一次攻擊的傷害量與回復量最多為9999。計算上，超過9999的傷害量與回復量都直接捨去。但是擁有自動技能「損傷界限突破(ダメージ限界突破)」，則上限會變成99999，這樣就有可能達到10000以上的傷害量。

＊「損傷界限突破」無法影響的東西

- 所有的消費性道具
- 與道具同名的技能(秘寶系「萬靈藥(エリクサー)」等)
- 合成彈系的技能(除了「特級回復劑(ウルトラポーション)」「超活力劑W(メガバイタルW)」「超綜合劑W(メガミックスW)」)

ULTIMANIA COLUMN【對MP的傷害量】

攻擊不僅削減HP，也會削減MP，基本上決定傷害量的方式與對HP是相同的，但無法給比對手所剩餘MP還要大的傷害(對象MP為10時，傷害量就以10為上限)。還有，對MP傷害量的變動是因提昇(降低)○○、物理無效、魔法無效、無敵狀態、「○○の知識」，不受狂暴化(バーサク)狀態或傷害量9999等的影響。以減輕方式防護(プロテス)的攻擊，通常的話，會解除對手的睡眠與混亂狀態，但其性質是只削減MP時無法解除。

INTERVIEW

FINAL FANTASY X-2 開發小組專訪 ②

☆戰鬥小組



美術監督

高井慎太郎



代表作

「FINAL FANTASY VII、VIII、X」「聖劍傳說2、3」

只有自己知道的本作秘密

最後取得的隱藏服裝，由眾人的腦力激盪所決定出來。當時的候補方案中也有結婚禮服(ウエディングドレス)。因為優娜在「X」時有結婚禮服的3D模型，所以本來是想讓其他兩人也可以換上結婚禮服。雖然最後成為「戲偶士(きぐるみ士)」，但這還是讓我們傷腦筋了一陣子。

戰鬥企劃監督

中澤孝繼



代表作

「FINAL FANTASY VII、VIII、X」「神龍奇兵(バハムートラグーン)」

只有自己知道的本作秘密

在我方呈現戰鬥不能的狀態時，每多一個人戰鬥不能，敵人的思考時間就會延長一秒。這是因為在進行加利克戰時，使用不死鳥之翼的時候，不管怎麼樣都會死，因為這樣讓我覺得很不爽，所以才加了這樣的功能。「就算是被連續技打死，也稍微給我使用不死鳥之尾的喘息機會吧」。

感覺像是身為製作人員的限制被解除了。

——對於從前作中的CTB變更為這次的ATB，是在什麼情況下決定的呢。

中澤　因為我們很清楚的知道『X』戰鬥系統的完成度相當高，如果要再堆疊東西上去，就會完全破壞那個系統。為了做出和前一項作品不一樣的感覺，所以我覺得如果不從基礎開始著手的話是不行的。至於提出「那就做ATB吧」這個意見的是小林。

小林　因為「X-2」基本上是繼承「X」圖形運算數據來制作的，因此負責設計的人員少，程式人員多。如果要加上大幅度的變動，從程式人員可以主導的CTB變更為ATB是最符合現實狀況的。因為ATB是本公司的專利，別家公司是無法模仿的，如果能夠加以好好發展，我想應該會更有趣才是。

中澤　以往的ATB系統在能夠行動的時候，越早下指令越好，這是很重要的。但是這一次，我們可以稍微等候一下進行連鎖，或是在敵人剛要動作的一瞬間發動攻擊來讓戰況更加有利等，以這樣的戰略性來使遊戲的樂趣更加提升。

高井　連鎖的機能其實原本是要取消的。

中澤　是呀，但是如果操作順利的話就可以作到類似凌虐敵人的狀況。到目前為止「FF」的系列裡，我們所抱持的方針是盡量避免這樣的凌虐技巧出現。但是，如果加入一般的玩家可以得到爽快感覺的要素，那麼遊戲高手絕對會贏的狀況也比較能讓人接受。例如「隨機轉盤(ランダムスロット)」假如能夠每次都是出現777(スリーセブン)那這樣遊戲就一點也不有趣了。只是，我想如果能夠做得到的人很少，這樣的玩法也不錯。感覺像是身為製作人員的限制被解除了。

如果將莉可的裸體3D模型作出曖昧的痕跡……

——如果要說和ATB並列這次戰鬥系統的重點，那應該就是換裝系統(ドレスアップシステム)了。

高井　雖然說是作業切換(ジョブチェンジ)，但這是自從對應機種變成PS後，我們一直想嘗試的系統。然而，因為必須製作出許多3D模型和材質效果，而一直無法實現。可是這一次，在煩惱戰鬥的賣點一個都還沒決定時，這個裝扮的靈感正好吻合。在嘗試開發之後，以有點像是召喚獸系統的製作方式，順利進入實際開發作業。

——以視覺畫面來說，前作叫出召喚獸的畫面，和這次換裝的效果是一樣的

東西是嗎?

高井　是的。原本，召喚獸是不論那一種都只能讀取一次片子一次，發動攻擊完畢就結束。但是，這次換裝的場面由三種魔法效果所組成，那部份的構造不同以往。所謂三種是指，前半是穿著服裝退場畫面，後半是下一種服裝登場的畫面，在這之間放入了串聯兩種服裝的中段。起先做了槍手(ガンナー)的前半、串聯、後半的換裝測試，因為很順利，就接下去歌姬...就以此種感覺按照順序一直做下去。

——換裝畫面的程式是由大西先生撰寫的嗎?

大西　嗯。但是說真的，最初是不太想做的啦。並不是說程式很難，只是個人不太喜歡以角色作為主要賣點的遊戲(笑)。但是在實際動手時，漸漸的想法就改變了。

——要將效果的前半、中間、後半完全組合，順利連結上，似乎是很費時的吧。

大西　程式本身並不是那麼難啦。比起前作的召喚獸，在召喚時還必須考慮戰鬥時的地形狀況反而還讓人比較頭大。但是這一次，則是在中間串聯的部分有許多麻煩。變身前的服裝和變身後的服裝，加上為了能和裸體模型吻合，不斷的反覆進行調整。

——我聽說裸體模特兒在最初是很驚人的。

高井　是啊！為了這個和北瀨（北瀨佳範氏：製作人）爭論好幾次了。

大西　對於裸體模型的看法，也在「這樣就好呢？」或是「再稍微強化一下呢？」這樣的想法中掙扎好幾次。

高井　說到這個，在剛開始的時候，莉可的裸體模型，可是在半開玩笑半認真下，作出了關鍵的痕跡。如果是這樣，那就相當寫實囉！還被窪（窪洋一氏：即時圖像演算製作人(リアルタイムグラフィックディレクター)）稱讚說「不愧是美術製作人」，但一想到這樣有點不妙，所以才清醒過來的（笑）。

在候補的服裝中也有忍者式的服裝

——這一次，雖然有每件服裝的能力差，但是角色裡沒有能力差，對吧！

中澤　如果給予角色上的差別，例如露露娜就是白魔導士啦，想當然爾服裝就是固定的。為了讓每位玩家可以發現各式各樣的戰鬥法，捨棄了所有這樣的差別。至於在遊戲平衡方面，基本上是作到不論選擇那一種服裝都可以玩完遊戲。這樣的話，我想才能造成穿哪一種服裝會最強是因人而異，呈現使用上有所不同的狀況。實際上，我覺得只要聽聽玩家的聲音，就可了解目標是否達成。

——只有這些數量的服裝編入戰鬥，是最初就設想好的嗎？

中澤　原本認為不應該比「FFV」的程式數量少，所以最初想放入大約24種左右的服裝。只是，服裝多達24種，以作業量來說，會與製作30名玩家角色相同，因此死心作罷。

高井　即使只有17種類的服裝，瀏覽圖像的時候就比想像中還可怕。這次，就算是重要角色辛拉(シンラ)君，基本上還是挪用前作的資料，並沒有另外製作特別的3D模型。故而那部分的製作，讓像負責人幾乎將心力灌注到服裝裡，總算可以實現這次的戰鬥系統。

——從24種裡面被刪掉的服裝有哪些樣式？

高井　有像是忍者服。

中澤　也有道具士(アイテム士)。

高井　那個道具士取消之後，結果變成道具射手(アイテムシューター)……。

中澤　在共同討論最後獲得的服裝要用什麼的時候，我提出與其管他是不是最強的服裝，到不如說剛好符合潮流，是強是弱都沒關係。也有變成超人這樣像是超能力者的點子出現，以及在取得最強服裝會無法換裝等，這種趣味系進行的意見。最後，雖然決定使用可愛系的載偶士(きぐるみ士)，但是在提出點子的階段，也有人想說只要使用溫泉事件時使用的泳裝3D模型，即使不重新製作新的模特兒也可以，所以乾脆加入泳裝這樣的提案出現……。

高井　驀然回神的時候，就會覺得「這樣不行吧」。這次像是這樣的感觸還障是不少啊（笑）。

主程式設計師

小林正樹



代表作

「FINAL FANTASY Ｘ」「異域神兵(ゼノギアス)」「秘寶傳說(デュープリズム)」

只有自己知道的本作秘密

使用連鎖打倒敵人，其實會使敵人掉落道具的機率上升。在打倒敵人時的連鎖數，加上到目前為止給予這種敵人最大的連鎖數相加，就是增加機率。假如合計連鎖數有50時，大約是1.5倍、100大概有2倍，道具掉落的機率上升大概是這樣。

主要VFX設計師

大西康成

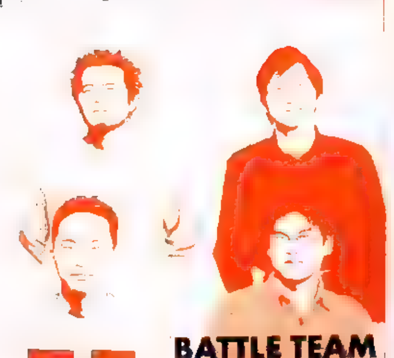


代表作

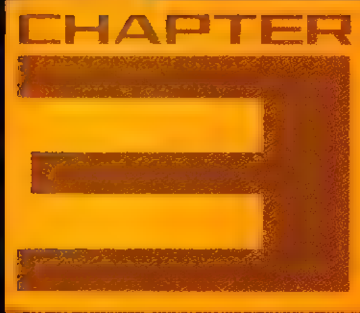
「FINAL FANTASY Ⅶ、Ｘ」「陸行鳥大冒險(チョコボの不思議なダンジョン)」

只有自己知道的本作秘密

在莉可的換裝時，衣服啪拉啪拉的飛、並且加上各式各樣光芒與特殊效果。雖然想要好好的遮蓋住重要部份，但是衣服飛揚的順序和光射出的方式是隨機的，好好的聚精會神的注視，並且多挑戰幾次，或許就會看的見莉可的裸體哦（笑）。



FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA



装備&道具

EQUIPMENT& ITEM





EQUIPMENT&ITEM 裝備&道具

服裝天球(ドレスフィア)

用來換裝蘊含戰鬥能力的「服裝」天球，就是服裝天球。根據場合使用不同的服裝天球來切換各種戰鬥能力

【DRESSPHERE DATA】

項目	內容
種類數	17種
最大持有數	每種99個
店內購買	不可
店內賣出	不可
破關時繼承	可

服裝天球的種類

服裝天球全部有17種，例如槍手(ガンナー)的服裝天球能使用槍攻擊，戰士的服裝天球能使用劍來攻擊。但一開始持有的服裝天球種類相當少，必須靠著他人贈送或撿拾來收集齊全。能夠取得的時期如右表所示，「任意」表示有可能會錯過，要特別注意。

取得的服裝天球可供各角色自由使用(特殊服裝天球(スペシャルドレスフィア)只供專屬角色使用)。因此全隊能夠使用同樣的服裝來進行戰鬥。



⬅取得的服裝天球可在選單畫面進行確認。

*服裝天球取得時期

服裝天球	可取得的STORY Lv.				
	1	2	3	4	5
槍手	[illegible]	—	—	—	—
魔銃士	任意		—	—	—
道具射手	—	任意		—	任意
戰士	[illegible]	—	—	—	—
武士	—	—	任意	—	任意
暗黑騎士	—	任意		—	任意
狂戰士	—	—	任意	—	—
歌姬	[illegible]	—	—	—	—
黑魔導士	[illegible]	—	—	—	—
白魔導士	[illegible]	—	—	—	—
盜賊	[illegible]	—	—	—	—
調教士	—	—	任意	—	—
賭徒	—	—	任意	—	任意
戲偶士	—	—	—	—	任意
花精	—	[illegible]	—	—	—
馬其那重機兵	—	[illegible]	—	—	—
斬騎王	任意		—	—	—

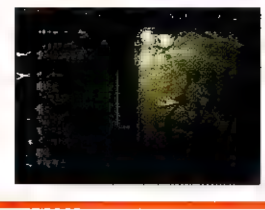
ULTIMANIA COLUMN 【服裝天球的取得】

可取得服裝天球的次數

魔銃士與武士(サムライ)等一部份的服裝天球有數種取得方式，從遊戲一開始到破關期間每一種類只能夠取得1個。而已經擁有的服裝天球便無法再多取得另一個。

持有複數服裝天球的方法

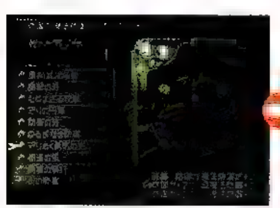
遊戲破關後選擇「變強之後繼續遊戲(強くてニューゲーム)(→P.327)」，可再次取得已經持有的服裝天球，增加持有數。把相同的服裝天球裝在同一個效果配置盤，在戰鬥中不需換裝便可通過閘門(ゲート)(→P.193)。服裝天球的持有數可在選單畫面「選單畫面」中確認。



⬅可以在效果配置盤裝配相同的服裝天球。

服裝天球使用方法

要使用服裝天球必須先裝配在效果配置盤上才行(沒有裝配的話效果配置盤也無法裝備)。從裝配的服裝天球中選擇想使用的就算準備完畢。當然裝配在效果配置盤上的服裝天球事後也能夠隨時變更。



⬆選單畫面中選擇「效果配置盤」，會顯示目前持有的效果配置盤。



⬆將服裝天球裝配在效果配置盤上，可允許選擇裝配在其它配置盤上的服裝天球。

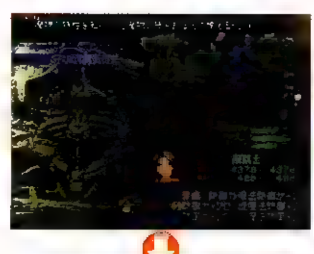


⬆切換到「裝備」畫面，裝備剛才的效果配置盤。這時可以選擇想使用的服裝天球。

如何換裝(ドレスアップ)

更換服裝叫做「換裝」。在選單畫面中選擇『裝備』，可自由選取效果配置盤上面的服裝天球。另外戰鬥中選取指令時也可依照右邊的做法進行換裝。但需注意只能夠選擇效果配置盤上相鄰(線上另一端的凹槽)的服裝。

此外戰鬥中換裝可得到鬥附加效果(→P.193)，並能夠使用特殊服裝天球。



⬅戰鬥中按■後，畫面左方會顯示目前裝備的效果配置盤



⬅游標移到要使用的換裝上按●進行換裝。

✻換裝系統

- 可在選單畫面與戰鬥中使用
- 換裝後能力值高低、可使用的技能會有所變化
- 可在選單畫面設定戰鬥開始時的服裝

ULTIMANIA COLUMN 【戰鬥中的換裝】

與換裝有關的狀態異常

狀態異常與換裝有相當的關聯。具體來說，想換衣服(着がえたい)狀態只能進行換裝與「逃跑」指令(換裝後狀態解除)，而無法換裝(カーズ)態下會無法進行換裝。

換裝之後的HP、MP殘量

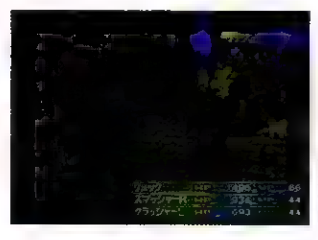
換裝後HP、MP最大值會改變，殘量也會按比例調整。例如最大HP提昇成兩倍，現有HP也會變成兩倍。因此記得在最大值較低的服裝下回復HP、MP比較有效率。此外殘量改變時基本上取小數點以下捨去，因此HP、MP殘量絕對不會變成0。



⬅HP顯示黃色時，換裝也會同樣顯示黃色。

特殊服裝的特徵

各角色都各有一種稱為「特殊服裝」的專用服裝。其特徵如右方所示。此外在特殊服裝下無法戰鬥時，脫離的同伴會跑回來不至於Game Over，因此在承受強烈攻擊或是保護同伴時相當有用。



←普通服裝無法取勝時，就使用特殊服裝吧。

✻特殊服裝使用時的變化

- ●其他同伴暫時脫離戰場。取代的是兩個支援攻擊單位，可以如同伴一般操作
- ●使大部分的特殊效果失去效用(自動技能(オートアビリティ)『緞帶(リボン)』(b)的效果相同)
- ●『逃跑』與『道具』選項無法選擇
- ●裝備中的裝飾品與效果配置盤暫時失去效用
- ●效果配置盤上通過的線恢復原狀(＝閘門的效果消失)
- ●換裝後，在效果配置盤顯示畫面按●，或是換裝後角色無法戰鬥時，恢復成換裝前的服裝，脫離的同伴回到戰場
- ●戰鬥結束後自動回復換裝前的服裝

特殊換裝的順序

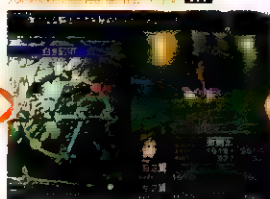
取得特殊服裝的服裝天球後依下面展開「特殊換裝」。注意必須在裝備中的效果配置盤上放滿服裝天球才能使用，但不需通過所有效果配置盤上的線與閘門。

換上所有服裝



↑一場戰鬥中換上效果配置盤裡所有的服裝。

效果配置盤畫面中按 R1



↑按下 R1 後各服裝變化成特殊服裝天球。

按下●開始換裝



↑換裝後變成特殊服裝，出現支援單位。

ULTIMANIA COLUMN【使用特殊服裝時的能力值】

特殊服裝強度依照嵌孔數變化

使用特殊服裝(特殊服裝強度依照嵌孔數變化)時大部分能力值，在裝備的效果配置盤嵌孔越多時提昇越高(支援單位無變化)。以Lv.30的優娜為例，能力值變化如右表所示。嵌孔數越多，特殊換裝越花時間，提昇也越高。

支援單位的HP、MP表示法

選單畫面的「技能」中可確認服裝的能力值。上面顯示的支援單位HP、MP依照裝備的效果配置盤嵌孔數改變，但實際戰鬥時相當於嵌孔數6的數值。

✻嵌孔數與能力值變化

能力值	嵌孔數				
	2	3	4	5	6
HP	2452	2543	2634	2725	2816
MP	254	264	273	283	292
攻擊力	90	94	97	100	104
魔力	106	110	114	118	122
防御力	56	58	60	62	64
魔法防御	109	113	117	121	125
敏捷	43	43	43	43	43
命中	118	118	118	118	118
回避	5	5	5	5	5
運	11	11	11	11	11

服裝(ドレス)的熟練度

優娜等人可學習服裝(ドレス)的技能(アビリティ)。技能的學習進度稱為「熟練度」，在選單(メニュー)畫面的『技能』中可確認各服裝的熟練度(熟練度100%時會出現王冠的圖案)。熟練度會影響到效果配置盤(リザルトプレート)中『推薦(オススメ)』指令的服裝天球(ドレスフィア)擺設 (→P.193)。

✻熟練度計算方式

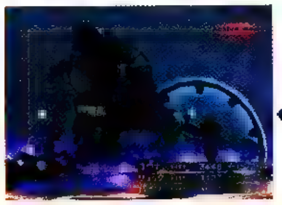
正在學習的技能(アビリティ)必要AP值合計÷可學習的技能(アビリティ)必要AP值合計×100(魔銃士84)(%)

※小數點以下捨去
※各技能(アビリティ)必須AP公開在服裝天球一覽表(ドレスフィアリスト) (→P.130~191)
※魔銃士每學習魔銃彈系技能時熟練度就上升1

ULTIMANIA COLUMN【推薦使用的服裝】

全部17種服裝當中我們將平均能力較高的列在右方。不過戲偶士(きぐるみ士)與各特殊服裝(スペシャルドレス)的能力值異常地高，因此並沒有列在上面。

想要讓戰鬥快點結束，就使用戰士或狂戰士(バーサーカー)這類攻擊力高的服裝(ドレス)，按住『戰鬥』指令。同伴只要用道具回復或補助即可。此外活用盜賊(シーフ)的高速度優勢來攻擊也是相當地有效。



⬅提昇所有服裝的熟練度相當辛苦，最好只專注在某些服裝上面。

✻推薦使用的服裝(ドレス)

道具射手 アイテムシューター
「合成彈」在與強敵對決時相當有用。道具的準備時間相當短也是優點之一。

暗黑騎士 ダークナイト
雖然速度不談，能力值相當高。給全體敵人絕大傷害的「暗黑」在各種場合都能活躍。

狂戰士 バーサーカー
攻擊力與速度相當高，光靠「戰鬥」指令便可輕易取勝。缺點是防禦力及魔法防禦太低。



歌姬
讓敵方狀態異常並強化我方狀態，但無法對敵人造成傷害。

盜賊 シーフ
速度快又能夠偷取道具。具有時間暫停效果的「偷取時間(時間をぬすむ)」戰鬥中相當有幫助。



賭徒 ギャンブラー
能力值低，但在「隨機轉盤(ランダムスロット)」中能夠使用最高位攻擊「恭喜！(オメデトウ!)」。

★服裝天球一覽表(ドレスフィアリスト)使用方式

*DRESSPHERE LIST

能力值高低①

可學習的技能②

槍手(ガンナー)的戰鬥方式&修練方式④



①**能力值高低**……換裝(ドレスアップ)後的能力解說，以及各能力值變化幅度表。表中顯示各能力值在全服裝(ドレス)當中的排名，★數量越多表示越在所有服裝的前頭排名。

②**可學習的技能(アビリティ)**……列出該服裝(ドレス)可學習與使用的技能。深色方框代表剛開始便會出現在技能畫面(包括學習完畢的)，淺色方框代表箭頭另一端的技能學習完後便會出現。沒有箭頭連接的必須滿足額外的條件才會出現。

③**必要AP學習技能(アビリティ)**……所需的AP量。剛開始已經學習完畢的技能(標上「已修得」字樣)必要AP值只供計算熟練度之用(參考上面「服裝的熟練度」)。

④**戰鬥方式&修練方式**……有效的作戰方式以及取得AP的方法。在「修練方式」中取得AP的方法都相同，因此著重在介紹不擊倒敵人獲得AP的方式。

DRESSPHERE

☆服裝天球 No.1

槍手(ガンナー)

使用雙槍戰鬥。攻擊時從原地發射子彈，因此能夠在遠處給予敵人立即傷害。可暫時削弱敵方攻勢，並不受干擾的進行連鎖攻擊。



取得方式

(遊戲最初持有)

能力值高低

攻擊力稍低，應先用裝飾品(アクセサリ)與效果配置盤(リザルトプレート)進行強化。如果目的是用『神速扳機(クイックトリガー)』增加連鎖數來持續削弱敵方攻勢，就不用去在意攻擊力。增加速度來提昇攻擊步調較為實用。

HP	★★☆☆☆	MP	★☆☆☆☆
攻擊力	★★☆☆☆	魔力	★☆☆☆☆
防御力	★★☆☆☆	魔法防御	★★☆☆☆
敏捷	★★★☆☆	命中	★★★★★
回避	★★☆☆☆	運	★★★★☆

可學習的技能



槍手(ガンナー)的戰鬥方式&修練方式

戰鬥方式 由於能力值並不高，光用『戰鬥(戦う)』指令無法有效率地打倒敵人。改用『神速扳機(クイックトリガー)』增加連鎖數或『多重爆發(マルチバースト)』將敵人一口氣打倒吧。全體學習『神速扳機Lv.3(クイックトリガーLv.3)』之後便能輪流使用『神速扳機(クイックトリガー)』持續削弱敵方攻勢並給予傷害。

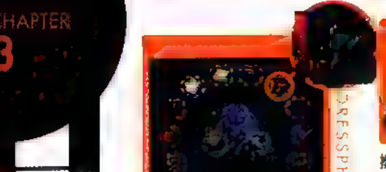
修練方式 只用『神速扳機(クイックトリガー)』攻擊一次或『1/4射擊(クォーターショット)』『精神射擊(メンタルショット)』在不打倒敵人前提下有效率地獲得AP。防禦力較低的怪物則改用『回身射擊(リバースショット)』。

＊建議優先學習的技能

- マルチショット
- クイックトリガーLv.3
- 暗闇防御



←同伴攻擊時用「神速扳機」增加連鎖數。



DRESSSPHERE

☆服裝天球 No.2

魔銃士

擁有許多怪物系的技能(アビリティ)，能夠調查敵人能力值與弱點，給予特定種族絕大的傷害值。此外具有學習敵人攻擊的能力。

Yuna

Rikku

Paine

取得方式

完成STORY Lv.1的任務C【護衛運輸車！(運輸車を護衛！)】，或是在STORY Lv.2中任務I【賣門票！(チケットの販売！)】賣出6張票以上便可取得。

能力值高低

MP、魔力、魔法防禦都相當高。魔銃弾系的技能主要受到魔力影響，因此較能活用這種能力。此外HP、防禦力、回避較低，不適合持久戰。最好活用魔銃弾系和擊退弾系(退治弾系)將敵人迅速打倒。

HP	★☆☆☆☆	MP	★★★☆☆
攻擊力	★★★☆☆	魔力	★★★★☆
防御力	★★☆☆☆	魔法防御	★★★★☆
敏捷	★★★★☆	命中	★★★★☆
回避	★☆☆☆☆	運	★★☆☆☆

可學習的技能



魔銃士的戰鬥方式&修練方式

戰鬥方式 魔銃弾系的技能在攻擊、補助方面相當有用。藉由裝飾品(アクセサリ)提昇攻擊力以擊退弾系攻擊也是好方法。學得『擊退弾Lv.2(退治弾Lv.2)』後可進行較『戰鬥(戦う)』更快的攻擊步調。

修練方式 使用『看穿(みやぶる)』無法取得AP。盡量用『潔白之風(ホワイトウィンド)』回復或「吸收」來重複吸取HP、MP並取得AP。若要打倒敵人取得AP，使用擊退弾系的技能，每攻擊一次就能獲得1AP。『看穿Lv2～3(みやぶるLv.2～3)』學得後不會增加戰力，所以留到後期再修練即可。

✳建議優先學習的技能

- ●機人退治
- ●退治弾Lv.2
- ●魔銃弾『マイティガード』



←學得「機人退治」後，在塔貝爾地下(アンダーベル)就輕鬆多了。

『魔銃彈(魔銃弾)』的系統

魔銃彈系技能經由學習來取得。學習時只須承受敵方特地的攻擊即可，注意事項如右方所示。下面整理了學習相關資料作為參考。

✻學習時的法則

- 只有承受攻擊的角色能學得
- 承受攻擊後無法戰鬥或石化還是能夠學得
- 學習到的技能當中有許多與怪物使用的效果不同(名稱有時也會不同)
- 學習「混白之風(ホワイトウィンド)」與「強力防禦(マイティガード)」時必須要先讓怪物混亂，才能施展在我方身上



⬅技能畫面中選擇「魔銃彈」便會顯示學得的技能。

『魔銃彈(魔銃弾)』一覽表

技能	消費MP	效果	參照
ファイアブレス	28	給予全體傷害，炎屬性攻擊	P.72
石のいぶき	32	讓全體石化	P.72
ホワイトウィンド	16	回復全體HP，解除異常狀態	P.72
マイティガード	32	全體防禦壁(シェル)＋防護(プロテス)效果	P.72
真夜中の叫び	80	全體傷害，使用特殊魔法攻擊	P.74
モーターガン	99	全體傷害，無視對方的防禦力	P.74
震天	22	全體攻擊，防禦力、魔法防禦下降2	P.72
シュトルムカノーネ	38	全體攻擊，傷害值為「我方角色等級X30」	P.74
タネ大砲	28	單體攻擊，傷害值為「對方剩餘HP的3/8」	P.72
吸収	3	吸收單體HP、MP	P.72
くさい息	64	全體睡眠、沉默效果	P.74
インサニティサン	70	全體傷害，使用特殊魔法攻擊	P.74
徹甲弾	32	單體傷害，使用物理攻擊	P.72
ジェノサイド	48	全體傷害，無視對方魔法防禦	P.74
はりせんぼん	24	給予單體1000點傷害	P.74
ブラスター	30	單體攻擊，傷害值為「對方剩餘HP的15/16」	P.72

✻可學得攻擊與使用的怪物。

技能	使用的怪獸
ファイアブレス	バリーヴァルハ[平常時/集魂]
タネ大砲	レウコフィラ[平常時/集魂]
	セファロタス[平常時/集魂]
石のいぶき	トゥーム[平常時]
	モニュメント[平常時]
	ドルメン[平常時]
	エピタフ[平常時]
吸収	プロトキマイラ[平常時]
	ハイズォ[平常時]
	バラライ(ベベル)
	ブラックプリン[平常時]
	ジャヒー[平常時]
	マグ
吸収	バラライ(幻光体)
	ヴェグナガン(脚)
ホワイトウィンド	イビリタケ[平常時]
	クァール[平常時]
	上級女戦闘員
	ヤマイタケ[平常時]
	クィーンクァール[平常時]
くさい息	モルボル[平常時/集魂]
	モルボルグレート[平常時]
マイティガード	ハイズォ[平常時]
	ガリク＝ロンゾ
インサニティサン	アルテマウェポン[平常時]
	すべてを捨てし者[平常時/集魂]
真夜中の叫び	メガトンベリ[集魂]
徹甲弾	バラライ(ベベル)
	バラライ(幻光体)
モーターガン	ギップル
ジェノサイド	エクスペリメント
震天	ククルカン[平常時]
	グクマッツ[平常時]
	チャク[平常時]
はりせんぼん	サボテンダー[平常時/集魂]
シュトルムカノーネ	アイアンサイド[平常時/集魂]
ブラスター	クァール[平常時/集魂]
	クィーンクァール[平常時/集魂]

＊魔銃弾系技能學得時機

STORY Lv.	可學得攻擊的怪物	使用條件 平常時	使用條件 集魂	學得技能	出現場所
1 2 3 5	プロトキマイラ	○	×	吸収	キーリカの森など
1 2 5	イビリタケ	○	×	ホワイトウィンド(※1)	キノコ岩街道など
1 2 5	ハイズォ	○	×	吸収	マカラーニャの森など
		○	×	マイティガード	
1 2 5	クァール	○	×	ホワイトウィンド(※1)	ビサイド島など
		○	○	ブラスター(※2)	
1	上級女戦闘員	○	×	ホワイトウィンド(※1)	エボン=ドーム
2 3 5	クィーンクァール	○	×	ホワイトウィンド(※1)	ビサイド島など
		○	○	ブラスター(※2)	
2 5	ククルカン	○	×	震天	アンダーベベルなど
2	パラライ(ベベル)	○	×	吸収	アンダーベベル
		○	×	徹甲弾	
3 5	レウコフィラ	○	○	タネ大砲(※3)	ナギ平原など
3 5	セファロタス	○	○	タネ大砲(※3)	ビサイド島など
3 4 5	バリーヴァルハ	○	○	ファイアブレス	幻光河など
3 5	グクマッツ	○	×	震天	雷平原など
3 5	ヤマイタケ	○	×	ホワイトウィンド(※1)	ミヘン街道など
3 4 5	アイアンサイド	○	○	シュトルムカノーネ	キーリカの森など
3 4 5	モルボル	○	○	くさい息	ビサイド島など
3 5	トゥーム	○	×	石のいぶき	ジョゼ寺院など
3	ガリク=ロンゾ	○	×	マイティガード	ガガゼト山
5	ブラックプリン	○	×	吸収	隠された迷宮など
5	チャク	○	×	震天	隠された迷宮
5	モルボルグレート	○	×	くさい息(※4)	異界の核など
5	アルテマウェポン	○	×	インサニティサン	遺跡の奥など
5	すべてを捨てし者	○	○	インサニティサン(※5)	隠された迷宮
5	メガトンベリ	×	○	真夜中の叫び	隠された迷宮
5	サボテンダー	○	○	はりせんぼん(※6)	サボテンダーの穴など
5	エクスペリメント	○	×	ジェノサイド	ジョゼ寺院
5	ジャヒー	○	×	吸収	異界への道など
5	モニュメント	○	×	石のいぶき	異界への道など
5	ドルメン	○	×	石のいぶき	ビサイド島など
5	エピタフ	○	×	石のいぶき	ふしぎな洞窟など
5	マグ	○	×	吸収	異界への道
5	パラライ(幻光体)	○	×	吸収	封印の洞窟
		○	×	徹甲弾	
5	ギップル	○	×	モーターガン	封印の洞窟
5	ヴェグナガン(脚)	○	×	吸収	異界

※1……敵人使用的名稱為「ホワイトハイウィンド」
※2……受到「ブラスター」或「キルブラスト」任一攻擊皆可學得
※3……集魂(オーバーソウル)時使用的名稱為「タネ特大砲」
※4……敵人使用的名稱為「くさーい息」
※5……敵人使用的名稱為「すべての戦う者へ」
※6……集魂(オーバーソウル)時使用的名稱為「はり合計さんぜんぼん」

讓敵人混亂後能學得「潔白之風(ホワイトウィンド)」與「強力防護(マイティガード)」。在STORY Lv.1斬鐵王使用「恐怖！」或右之翼的「混亂！」時候，裝備效果配置盤(リザルトプレート)「狂暴巨人(荒れ狂う巨人)」施展「混亂(コンフュ)」即可。

攻擊帕拉萊(パラライ)10回合左右便會使用「徹甲彈(徹甲弾)」，這時就可學得。

敵方的「大躍進(シュトルムカノーネ)」傷害值為1150。我方角色HP在這之下的話，必須先讓一同伴脫離戰場。否則學得的同時也會Game Over。

「深夜中的吶喊(真夜中の叫び)」必須在敵人集魂(オーバーソウル)時才可學得。與超級噸貝利(メガトンベリ)之戰無法逃跑，因此必須具備打倒他的實力。

魔銃彈系技能最強的「大屠殺(ジェノサイド)」只有在實驗機(エクスペリメント)LV5時才能學得。要注意修理用道具用完後打倒實驗機(エクスペリメント)便無法再讓他繼續戰鬥。

道具射手(アイテムシューター)

DRESSSPHERE

擅長使用道具，準備時間相當短，也能夠加強道具的效果。組合2樣道具創造出獨自的技能「合成彈(合成弾)」攻守皆宜。



取得方式

STORY Lv.2、3、5中任何一個任務 K【掃蕩遺跡中的魔物！(遺跡の魔物をおっぱらえ！)】完成後[illegible]可取得。

能力值高低

整體的能力值較低，但『防範未然(とっておき)』與『合成彈』並不會被能力值左右。此外學得的技能並不需要消費MP，故不必擔心MP太低。僅可能利用裝飾品(アクセサリ)提昇HP以及速度。

HP	★☆☆☆☆	MP	★☆☆☆☆
攻擊力	★★☆☆☆	魔力	★☆☆☆☆
防御力	★★☆☆☆	魔法防御	★☆☆☆☆
敏捷	★★★☆☆	命中	★★★★☆
回避	★☆☆☆☆	運	★★★☆☆

可學習的技能

分類	技能	消費MP	必要AP	效果	頁
主要指令	戦う(遠)	0	20(已習得)	給予單體攻擊	P.70
主要指令	合成弾	0	40(已習得)	選擇2個道具生成技能	P.69
防範未然	ポーション	0	10	回復單體200HP	P.78
防範未然	ハイポーション	0	40	回復單體1000HP	P.78
防範未然	メガポーション	0	120	回復全體2000HP	P.78
防範未然	エクスポーション	0	160	回復單體所有HP(最大9999)	P.78
防範未然	万能薬	0	20	解除單體大部分不利的狀態異常	P.78
防範未然	魔除薬	0	20	解除單體大部分有利的狀態異常	P.78
防範未然	フェニックスの尾	0	30	解除單體戰鬥不能狀態並回復HP	P.78
防範未然	メガフェニックス	0	200	解除全體戰鬥不能狀態並回復HP	P.78
防範未然	エーテル	0	400	回復單體100MP	P.78
防範未然	エリクサー	0	999	回復單體所有HP、MP(最大9999)	P.78
自動技能	アイテムLv.2	—	30	縮短道具準備時間	P.106
自動技能	薬の知識	—	40	使用道具時HP、MP回復量2倍	P.106
自動技能	6属性の知識	—	80	6種屬性的道具傷害值2倍	P.106
自動技能	無属性の知識(※1)	—	100	無屬性的道具傷害值2倍	P.106

※1……學得「薬の知識」與「6属性の知識」後出現

道具射手(アイテムシューター)的戰鬥方式&修練方式

戰鬥方式 一邊使用『防範未然』回復，必要時用『合成彈』攻擊兼回復較為理想。『防範未然(とっておき)』不用消耗MP及道具，就盡量地使用吧。而在讓敵人全滅以前施展『超回復藥(メガポーション)』可不受敵人干擾進行回復。

修練方式 推薦使用『防範未然』來回復兼獲得AP。想學到所有技能(アビリティ)總計要2000AP以上，請耐心地累積吧。如果不想太花時間，也可利用『道具(アイテム)Lv.2』快速使用道具獲得AP。

✲建議優先學習的技能

- メガポーション
- エーテル
- アイテムLv.2



←敵方在「防範未然」準備時間裡全滅，我方也能進行回復。

「合成彈(合成弾)」的系統

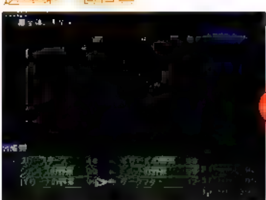
戰鬥指令「合成彈」使用2樣道具來合成出獨特的技能(參照右記)。要注意即使合成的道具相同，也會因選擇順序不同而發動相異的技能。

合成彈系的技能種類與發動時必要的道具記載在P.139～151。

*「合成彈」的特徵

- ●選擇2樣消費道具，依組合不同發動技能
- ●選擇的2樣道具會各自減少
- ●無論何種道具準備時間都一樣
- ●使用對象以亂數決定(敵我固定)

選擇第一個道具



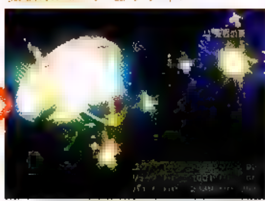
↑選擇「合成彈」後，從身上的道具中選出1個。

選擇第二個道具



↑游標數字從「1」變成「2」，再次選擇道具。

發動技能(アビリティ)



↑準備時間結束，依照道具組合發動技能。

ULTIMANIA COLUMN 【合成彈的效果】

與道具名稱相同時的效果

合成彈系技能與消費道具名稱相同時，效果會有些微差異(參照下表)。例如「合成彈」的生命之泉(命の泉)是以比例來計算，大多數場合對敵人無效。

攻擊給予的傷害值

以「合成彈」進行攻擊給予的傷害值與敵我的能力值無關，而是隨著彼此屬性、有無防護(プロテス)、以及是否背對敵人來決定傷害值。

*與道具名稱相同的技能

技能名稱	大致上相同效果	與道具效果不同處
生命之泉(命の泉)	吸收HP、MP	吸收量並非「937～1058」而是「對方最大值的3/16」
高級回復藥(ハイポーション)	回復HP	無
超回復藥(メガポーション)	回復HP	無
萬能藥(万能薬)	解除大部分不利的狀態異常	無
超不死鳥(メガフェニックス)	解除戰鬥不能狀態	無
陸行鳥之羽(チョコボの羽)	加速狀態(ヘイスト状態)	持續時間稍微延長
英雄之藥(英雄の薬)	無敵狀態	持續時間稍微延長

「防範未然(とっておき)」的系統

「防範未然」是使用隱藏的道具來回復同伴。可在消費道具數量不減的情況下使用(或尚未持有)。準備時間比一般道具長，因此緊急時請使用一般道具。此外「道具Lv.2(アイテムLv.2)」與「藥物知識(薬の知識)」並不會影響「防範未然」使用的道具。



←莉可使用「防範未然」、佩因使用「道具」的準備時間有著這樣的差距。

☆『合成彈(合成弾)』列表

*MIXED BULLET LIST

表格使用方式

❶系統……技能的大致分類。
❷編號……表格順序，對應P.150～151的一覽表。
❸名稱……技能發動時顯示的名稱。
❹屬性……攻擊時的屬性。
❺解說……技能效果解說。
❻詳細頁數……記載詳細資料的頁數。
❼合成方式……合成該技能的道具組合，「箭頭左方框內任一道具」與「箭頭右方框內任一道具」組合即可。道具名稱前○表示選擇順序相反也能合成出相同的技能

攻擊類(無屬性)

01 パイナップル

給予敵方全體140～158的傷害值 P.74

●やすもの手榴弾 →
☒ポーション ☒目薬 ☒ボムのかけら ☒毒の牙 ☒英雄の薬
☒フェニックスの尾 やまびこそう ☒南極の風 ☒命のロウソク
☒毒消し ☒聖水 電気玉 ☒魔力の泉
☒金の針 ○やすもの手榴弾 ☒魚のウロコ ☒体力の泉

●ボムのかけら → 南極の風

●電気玉 → ○魚のウロコ

02 ポテトマッシャー

給予敵方全體656～741的傷害值 P.74

●手榴弾 ●S爆弾 ●M爆弾 →
○ポーション 聖水 石化手榴弾 ☒黒の魔石 ○魔力の泉
☒ハイポーション ☒万能薬 ボムのかけら ○毒の牙 ○体力の泉
エーテル やすもの手榴弾 ☒ボムの魂 ☒銀の砂時計 ☒命の泉
○フェニックスの尾 手榴弾 ○南極の風 ○命のロウソク ○英雄の薬
☒メガフェニックス ○S爆弾 ☒北極の風 ☒異界の影 ☒ギザールの野菜
○毒消し ○M爆弾 ○電気玉 ☒チョコボの尾 ☒シルキスの野菜
○金の針 ☒睡眠手榴弾 ☒落雷玉 ☒月のカーテン ☒ミメットの野菜
○目薬 ☒沈黙手榴弾 ○魚のウロコ ☒光のカーテン ☒パサーナの野菜
○やまびこそう ☒暗闇手榴弾 ☒竜のウロコ ☒星のカーテン

●ボムのかけら → ○北極の風

●電気玉 → ○竜のウロコ

●ボムの魂 → 南極の風 北極の風

●落雷玉 → 魚のウロコ ○竜のウロコ

03 クラスターボム

給予敵方全體1406～1587的傷害值 P.74

●L爆弾 ●光の魔石 →
○ポーション 聖水 ☒炎の魔石 ○毒の牙 ☒萬除薬
○ハイポーション ○万能薬 南極の風 ○銀の砂時計 ☒体力の薬
☒エクスポーション ○やすもの手榴弾 ○北極の風 ☒金の砂時計 ☒魔力の薬
☒メガポーション ○手榴弾 ☒冷気の魔石 ○命のロウソク ☒ツインスターズ
○エーテル S爆弾 ○電気玉 ○異界の影 ☒スリースターズ
☒エーテルターボ M爆弾 ○落雷玉 ○チョコボの尾 ○英雄の薬
○フェニックスの尾 ○L爆弾 ☒雷の魔石 ○月のカーテン ○ギザールの野菜
○メガフェニックス 睡眠手榴弾 魚のウロコ ○光のカーテン ○シルキスの野菜
☒エリクサー ○沈黙手榴弾 竜のウロコ ○星のカーテン ○ミメットの野菜
毒消し 暗闇手榴弾 ☒水の魔石 ☒回復の泉 ○パサーナの野菜
○金の針 石化手榴弾 黒の魔石 ○魔力の泉
目薬 ○ボムのかけら 光の魔石 ○体力の泉
○やまびこそう ○ボムの魂 聖なる魔石 ○命の泉

●炎の魔石 → 南極の風 ○冷気の魔石 ○北極の風

●雷の魔石 → ○魚のウロコ ○水の魔石 ○竜のウロコ

●冷気の魔石 → ボムのかけら ○ボムの魂

●水の魔石 → ○電気玉 ○落雷玉

04 スーパーノヴァ

給予敵方全體5156～5822的傷害值 P.74

●至高の魔石 →

- ■ポーション
- ○ハイポーション
- ■エクスポーション
- ■メガポーション
- ■エーテル
- ■エーテルターボ
- ■フェニックスの尾
- ○メガフェニックス
- ○エリクサー
- ■ラストエリクサー
- ■毒消し
- ○金の針
- ○目薬
- ○やまびこそう

- ■聖水
- ○万能薬
- ○やすもの手榴弾
- ○手榴弾
- ■S爆弾
- ○M爆弾
- ■L爆弾
- ■睡眠手榴弾
- ■沈黙手榴弾
- ○暗闇手榴弾
- ■石化手榴弾
- ■ボムのかけら
- ○ボムの魂
- ■炎の魔石

- ○南極の風
- ○北極の風
- ■冷気の魔石
- ○電気玉
- ○落雷玉
- ○雷の魔石
- ○魚のウロコ
- ■龍のウロコ
- ■水の魔石
- ■黒の魔石
- ■光の魔石
- ■聖なる魔石
- ■至高の魔石
- ○毒の牙

- ■銀の砂時計
- ○金の砂時計
- ○命のロウソク
- ○異界の影
- ✕ダークマター
- ■チョコボの尾
- ✕チョコボの羽
- ○月のカーテン
- ○光のカーテン
- ○星のカーテン
- ○回復の泉
- ○魔力の泉
- ■体力の泉
- ○命の泉

- ○魔除薬
- ○体力の薬
- ○魔力の薬
- ✕体力の秘薬
- ✕魔力の秘薬
- ○ツインスターズ
- ○スリースターズ
- ○英雄の薬
- ■ギザールの野菜
- ○シルキスの野菜
- ○ミメットの野菜
- ■パサーナの野菜

05 ブラスターマイン

給予敵方全體187～211的傷害值・附加毒＋混亂效果 P.74

●睡眠手榴弾
●沈黙手榴弾
●暗闇手榴弾
●石化手榴弾
●銀の砂時計
●異界の影 →

- ○ポーション
- ■ハイポーション
- ■エーテル
- ■フェニックスの尾
- ■メガフェニックス
- ○毒消し
- ○金の針
- ○目薬

- ■やまびこそう
- ○聖水
- ■万能薬
- ○やすもの手榴弾
- ✕手榴弾
- ✕S爆弾
- ✕M爆弾
- ■睡眠手榴弾

- ■沈黙手榴弾
- ■暗闇手榴弾
- ○石化手榴弾
- ○毒の牙
- ■銀の砂時計
- ○命のロウソク
- ■異界の影
- ■チョコボの尾

- ○月のカーテン
- ■光のカーテン
- ■星のカーテン
- ○魔力の泉
- ■体力の泉
- ○命の泉
- ○英雄の薬
- ✕ギザールの野菜

- ✕シルキスの野菜
- ✕ミメットの野菜
- ✕パサーナの野菜

●毒の牙
●命のロウソク →

- ✕ポーション
- ✕フェニックスの尾
- ■毒消し
- ■金の針

- ✕目薬
- ✕やまびこそう
- ✕聖水
- ✕やすもの手榴弾

- ○毒の牙
- ○命のロウソク
- ■チョコボの尾
- ○月のカーテン

- ○光のカーテン
- ○星のカーテン
- ○魔力の泉
- ■体力の泉

- ○命の泉
- ✕英雄の薬

06 ハザードシェル

給予敵方全體937～1058的傷害值・附加毒＋混亂效果 P.74

●睡眠手榴弾
●沈黙手榴弾
●暗闇手榴弾
●石化手榴弾
●毒の牙
●銀の砂時計
●金の砂時計
●命のロウソク
●異界の影 →

- ○金の砂時計
- ■チョコボの羽
- ○体力の薬

- ○魔力の薬
- ○体力の秘薬
- ○魔力の秘薬

●金の砂時計 →

- ■ポーション
- ○ハイポーション
- ✕エクスポーション
- ✕メガポーション
- ○エーテル
- ✕エーテルターボ
- ■フェニックスの尾
- ■メガフェニックス

- ■エリクサー
- ■毒消し
- ○金の針
- ○目薬
- ■やまびこそう
- ○聖水
- ■万能薬
- ■やすもの手榴弾

- ○手榴弾
- ■S爆弾
- ■M爆弾
- ✕L爆弾
- ■光の魔石
- ■聖なる魔石
- ■チョコボの尾
- ■月のカーテン

- ■光のカーテン
- ■星のカーテン
- ✕回復の泉
- ○魔力の泉
- ■体力の泉
- ○命の泉
- ✕魔除薬
- ■英雄の薬

- ■ギザールの野菜
- ○シルキスの野菜
- ■ミメットの野菜
- ■パサーナの野菜

07 命の泉

吸收敵方單體「最大HP與最大MP的3/16」 P.74

●魔力の泉
●体力の泉
●命の泉 →

- ○魔力の泉
- ■体力の泉
- ○命の泉

●魔力の泉
●体力の泉 →

- ✕ポーション
- ✕フェニックスの尾
- ✕毒消し

- ✕金の針
- ✕目薬
- ✕やまびこそう

- ✕聖水
- ✕やすもの手榴弾
- ✕ボムのかけら

- ✕南極の風
- ✕電気玉
- ✕魚のウロコ

- ■英雄の薬

●命の泉 →

- ■ポーション
- ✕ハイポーション
- ■エーテル
- ○フェニックスの尾
- ✕メガフェニックス
- ○毒消し
- ○金の針

- ■目薬
- ■やまびこそう
- ■聖水
- ✕万能薬
- ■やすもの手榴弾
- ■手榴弾
- ■S爆弾

- ■M爆弾
- ■ボムのかけら
- ✕ボムの魂
- ■南極の風
- ✕北極の風
- ○電気玉
- ✕落雷玉

- ■魚のウロコ
- ■龍のウロコ
- ✕黒の魔石
- ✕チョコボの尾
- ✕月のカーテン
- ✕光のカーテン
- ✕星のカーテン

- ■英雄の薬
- ✕ギザールの野菜
- ✕シルキスの野菜
- ✕ミメットの野菜
- ✕パサーナの野菜



08 命の海

吸收敵方單體「最大HP與最大MP的6/16」 P.74

材料	結果	
●体力の薬 / ●体力の秘薬	○魔力の薬	魔力の秘薬
●魔力の薬 / ●魔力の秘薬	○体力の薬	○体力の秘薬

攻擊類（附加屬性）

09 ヒートバスター

炎屬性 | 給予敵方單體連續三次93～105的傷害值 P.74

●ボムのかけら →

×ポーション	×金の針	×やすもの手榴弾	×魚のウロコ	×英雄の薬
×フェニックスの尾	×目薬	○ボムのかけら	×魔力の泉	
×毒消し	×やまびこそう	×電気玉	×体力の泉	

10 ファイアストーム

炎屬性 | 給予敵方單體連續三次187～211的傷害值 P.74

●ボムの魂 →

○ポーション	○目薬	○ボムのかけら	×チョコボの尾	○英雄の薬
×ハイポーション	やまびこそう	○ボムの魂	×月のカーテン	×ギザールの野菜
×エーテル	×万能薬	○電気玉	×光のカーテン	×シルキスの野菜
○フェニックスの尾	やすもの手榴弾	×落雷玉	×星のカーテン	×ミメットの野菜
×メガフェニックス	×手榴弾	魚のウロコ	○魔力の泉	×パサーナの野菜
○毒消し	×S爆弾	×竜のウロコ	○体力の泉	
○金の針	×M爆弾	×黒の魔石	×命の泉	

11 バーニングソウル

炎屬性 | 給予敵方單體連續四次375～423的傷害值 P.74

●炎の魔石 →

○ポーション	○金の針	ボムの魂	○チョコボの尾	×魔力の薬
○ハイポーション	○目薬	○炎の魔石	○月のカーテン	×ツインスターズ
×エクスポーション	○やまびこそう	○電気玉	○光のカーテン	×スリースターズ
×メガポーション	○万能薬	○落雷玉	○星のカーテン	○英雄の薬
○エーテル	○やすもの手榴弾	×雷の魔石	×回復の泉	○ギザールの野菜
×エーテルターボ	○手榴弾	○魚のウロコ	○魔力の泉	○シルキスの野菜
○フェニックスの尾	○S爆弾	○竜のウロコ	○体力の泉	○ミメットの野菜
○メガフェニックス	○M爆弾	×水の魔石	○命の泉	○パサーナの野菜
×エリクサー	×L爆弾	○黒の魔石	×[illegible]	
○毒消し	○ボムのかけら	×光の魔石	×体力の薬	

12 ヘルファイア

炎屬性 | 給予敵方單體連續三次140～158的傷害值附加暗闇效果 P.74

●ボムのかけら / ●ボムの魂 →

○睡眠手榴弾	○暗闇手榴弾	○毒の牙	○命のロウソク
○沈黙手榴弾	○石化手榴弾	○銀の砂時計	○異界の影

13 アバドンフレイム

炎屬性 | 給予敵方單體連續三次281～317的傷害值附加暗闇效果 P.74

●炎の魔石 →

○睡眠手榴弾	○暗闇手榴弾	○毒の牙	○命のロウソク
○沈黙手榴弾	○石化手榴弾	○銀の砂時計	○異界の影

●金の砂時計 →

○ボムのかけら	○ボムの魂	○炎の魔石

14 コールドスノー

冰屬性 | 給予敵方單體連續三次93～105的傷害值 P.76

●南極の風 →

×ポーション	×金の針	×やすもの手榴弾	×魚のウロコ	×英雄の薬
×フェニックスの尾	×目薬	○南極の風	×魔力の泉	
×毒消し	×やまびこそう	×電気玉	×体力の泉	

15 アイスブリザード

冰屬性 | 給予敵方單體連續三次187～211的傷害值 P.76

●北極の風 →

○ポーション	○目薬	○南極の風	×チョコボの尾	○英雄の薬
×ハイポーション	○やまびこそう	○北極の風	×月のカーテン	×ギザールの野菜
×エーテル	×万能薬	○電気玉	×光のカーテン	×シルキスの野菜
○フェニックスの尾	○やすもの手榴弾	×落雷玉	×星のカーテン	×ミメットの野菜
×メガフェニックス	×手榴弾	○魚のウロコ	○魔力の泉	×パサーナの野菜
○毒消し	×S爆弾	×竜のウロコ	○体力の泉	
○金の針	×M爆弾	×黒の魔石	×命の泉	



16 ウインターストーム

冰屬性 給予敵方單體連續四次375~423的傷害值 P.76

●冷気の魔石 →

ポーション、ハイポーション、エクスポーション、メガポーション、エーテル、エーテルターボ、フェニックスの尾、メガフェニックス、エリクサー、毒消し、金の針、目薬、やまびこそう、万能薬、やすもの手榴弾、手榴弾、S爆弾、M爆弾、L爆弾、南極の風、北極の風、冷気の魔石、電気玉、落雷玉、雷の魔石、魚のウロコ、龍のウロコ、水の魔石、黒の魔石、光の魔石、チョコボの尾、月のカーテン、光のカーテン、星のカーテン、回復の泉、魔力の泉、体力の泉、命の泉、魔除薬、体力の薬、魔力の薬、ツインスターズ、スリースターズ、英雄の薬、ギザールの野菜、シルキスの野菜、ミメットの野菜、パサーナの野菜

17 ハザードアイス

冰屬性 給予敵方單體連續三次140~158的傷害值附加睡眠效果 P.76

●南極の風 ●北極の風 →

睡眠手榴弾、沈黙手榴弾、暗闇手榴弾、石化手榴弾、毒の牙、銀の砂時計、命のロウソク、異界の影

18 キュートス

冰屬性 給予敵方單體連續三次261~317的傷害值附加睡眠效果 P.76

●冷気の魔石 →

睡眠手榴弾、沈黙手榴弾、暗闇手榴弾、石化手榴弾、毒の牙、銀の砂時計、命のロウソク、異界の影

●金の砂時計 →

南極の風、北極の風、冷気の魔石

19 サンダーボルト

雷屬性 給予敵方單體連續三次93~105的傷害值 P.76

●電気玉 →

ポーション、フェニックスの尾、毒消し、金の針、目薬、やまびこそう、やすもの手榴弾、ボムのかけら、南極の風、電気玉、魔力の泉、体力の泉、英雄の薬

20 ローリングサンダー

雷屬性 給予敵方單體連續三次187~211的傷害值 P.76

●落雷玉 →

ポーション、ハイポーション、エーテル、フェニックスの尾、メガフェニックス、毒消し、金の針、目薬、やまびこそう、万能薬、やすもの手榴弾、手榴弾、S爆弾、M爆弾、ボムのかけら、ボムの魂、南極の風、北極の風、電気玉、落雷玉、黒の魔石、チョコボの尾、月のカーテン、光のカーテン、星のカーテン、魔力の泉、体力の泉、命の泉、英雄の薬、ギザールの野菜、シルキスの野菜、ミメットの野菜、パサーナの野菜

21 ライトニングボルト

雷屬性 給予敵方單體連續四次375~423的傷害值 P.76

●雷の魔石 →

ポーション、ハイポーション、エクスポーション、メガポーション、エーテル、エーテルターボ、フェニックスの尾、メガフェニックス、エリクサー、毒消し、金の針、目薬、やまびこそう、万能薬、やすもの手榴弾、手榴弾、S爆弾、M爆弾、L爆弾、ボムのかけら、ボムの魂、炎の魔石、南極の風、北極の風、冷気の魔石、電気玉、落雷玉、雷の魔石、黒の魔石、光の魔石、チョコボの尾、月のカーテン、光のカーテン、星のカーテン、回復の泉、魔力の泉、体力の泉、命の泉、魔除薬、体力の薬、魔力の薬、ツインスターズ、スリースターズ、英雄の薬、ギザールの野菜、シルキスの野菜、ミメットの野菜、パサーナの野菜

22 エレキショック

雷屬性 給予敵方單體連續三次140~158的傷害值附加石化效果 P.76

●電気玉 ●落雷玉 →

睡眠手榴弾、沈黙手榴弾、暗闇手榴弾、石化手榴弾、毒の牙、銀の砂時計、命のロウソク、異界の影



23 ブラストサンダー

雷屬性　給予敵方單體連續三次281～317的傷害值附加石化效果　P.76

●雷の魔石 →

睡眠手榴弾	暗闇手榴弾	○毒の牙	○命のロウソク
○沈黙手榴弾	石化手榴弾	銀の砂時計	○異界の影

●金の砂時計 →

○電気玉	○落雷玉	○雷の魔石

24 ウォーターフォール

水屬性　給予敵方單體連續三次93～105的傷害值　P.76

●魚のウロコ →

×ポーション	×金の針	×やすもの手榴弾	○魚のウロコ	×英雄の薬
×フェニックスの尾	×目薬	×ボムのかけら	×魔力の泉	
×毒消し	×やまびこそう	×南極の風	×体力の泉	

25 フラッシュフラッド

水屬性　給予敵方單體連續三次187～211的傷害值　P.76

●龍のウロコ →

○ポーション	○目薬	○ボムのかけら	×チョコボの尾	○英雄の薬
×ハイポーション	○やまびこそう	×ボムの魂	×月のカーテン	×ギザールの野菜
×エーテル	×万能薬	○南極の風	×光のカーテン	×シルキスの野菜
○フェニックスの尾	○やすもの手榴弾	×北極の風	×星のカーテン	×ミメットの野菜
×メガフェニックス	×手榴弾	○魚のウロコ	○魔力の泉	×パサーナの野菜
○毒消し	×S爆弾	○龍のウロコ	○体力の泉	
○金の針	×M爆弾	×黒の魔石	×命の泉	

26 タイダルウェーブ

水屬性　給予敵方單體連續四次375～423的傷害值　P.76

●水の魔石 →

○ポーション	○目薬	南極の風	○星のカーテン	○ギザールの野菜
○ハイポーション	やまびこそう	○北極の風	×回復の泉	○シルキスの野菜
×エクスポーション	万能薬	×冷気の魔石	○魔力の泉	ミメットの野菜
×メガポーション	やすもの手榴弾	○魚のウロコ	体力の泉	パサーナの野菜
○エーテル	手榴弾	○龍のウロコ	○命の泉	
×エーテルターボ	○S爆弾	○水の魔石	×魔除薬	
○フェニックスの尾	○M爆弾	○黒の魔石	×体力の薬	
○メガフェニックス	×L爆弾	×光の魔石	×魔力の薬	
×エリクサー	ボムのかけら	○チョコボの尾	×ツインスターズ	
○毒消し	ボムの魂	○月のカーテン	×スリースターズ	
○金の針	×炎の魔石	○光のカーテン	○英雄の薬	

27 アクアトキシン

水屬性　給予敵方單體連續三次140～158的傷害值附加沉默效果　P.76

●魚のウロコ
●龍のウロコ →

○睡眠手榴弾	暗闇手榴弾	毒の牙	○命のロウソク
沈黙手榴弾	石化手榴弾	○銀の砂時計	○異界の影

28 ダークネスレイン

水屬性　給予敵方單體連續三次281～317的傷害值附加沉默效果　P.76

●水の魔石 →

○睡眠手榴弾	暗闇手榴弾	○毒の牙	○命のロウソク
沈黙手榴弾	○石化手榴弾	○銀の砂時計	○異界の影

●金の砂時計 →

○魚のウロコ	○龍のウロコ	○水の魔石

29 ネガバースト

重力屬性　給予敵方全體「剩餘HP的1/2」的傷害值　P.76

●黒の魔石 →

○ポーション	やまびこそう	南極の風	×月のカーテン	×シルキスの野菜
×ハイポーション	×万能薬	×北極の風	×光のカーテン	×ミメットの野菜
×エーテル	やすもの手榴弾	○電気玉	×星のカーテン	×パサーナの野菜
フェニックスの尾	×手榴弾	×落雷玉	○魔力の泉	
×メガフェニックス	×S爆弾	○魚のウロコ	○体力の泉	
○毒消し	×M爆弾	×龍のウロコ	×命の泉	
○金の針	○ボムのかけら	○黒の魔石	○英雄の薬	
○目薬	×ボムのかけら魂	×チョコボの尾	ギザールの野菜	



30 ブラックホール

重力屬性 給予敵方全體「剩餘HP的3/4」的傷害值 P.76

●ツインスターズ ●スリースターズ →

○ポーション	○やまびこそう	■冷気の魔石	■星のカーテン	○シルキスの野菜
○ハイポーション	○万能薬	○電気玉	×回復の泉	○ミメットの野菜
×エクスポーション	■やすもの手榴弾	○落雷玉	○魔力の泉	■パサーナの野菜
×メガポーション	■手榴弾	×雷の魔石	○体力の泉	
○エーテル	○S爆弾	■魚のウロコ	○命の泉	
×エーテルターボ	■M爆弾	○龍のウロコ	■魔除薬	
■フェニックスの尾	×L爆弾	■水の魔石	×体力の薬	
○メガフェニックス	■ボムのかけら	○黒の魔石	×魔力の薬	
■エリクサー	■ボムの魂	■光の魔石	○ツインスターズ	
○毒消し	×炎の魔石	■チョコボの尾	■スリースターズ	
○金の針	■南極の風	○月のカーテン	■英雄の薬	
■目薬	○北極の風	■光のカーテン	○ギザールの野菜	

31 トールボーイ

重力屬性 給予敵方全體「剩餘HP的1/2」的傷害值附加防禦力&魔法防禦降3 P.76

●黒の魔石 →

○睡眠手榴弾	○暗闇手榴弾	○毒の牙	■命のロウソク
■沈黙手榴弾	○石化手榴弾	■銀の砂時計	○異界の影

32 グランドスラム

重力屬性 給予敵方全體「剩餘HP的3/4」的傷害值附加防禦力&魔法防禦降5 P.76

●黒の魔石 → ○金の砂時計

●ツインスターズ ●スリースターズ →

■睡眠手榴弾	■石化手榴弾	○金の砂時計
■沈黙手榴弾	■毒の牙	○命のロウソク
■暗闇手榴弾	■銀の砂時計	○異界の影

33 アークエンジェル

聖屬性 給予敵方單體連續八次46～52的傷害值 P.76

●聖水 →

■ポーション	■やまびこそう	■南極の風	■龍のウロコ	×体力の泉
×フェニックスの尾	○聖水	○北極の風	■黒の魔石	×英雄の薬
■毒消し	×やすもの手榴弾	■電気玉	×毒の牙	
×金の針	■ボムのかけら	○落雷玉	×命のロウソク	
■目薬	■ボムの魂	○魚のウロコ	×魔力の泉	

34 ホワイトホール

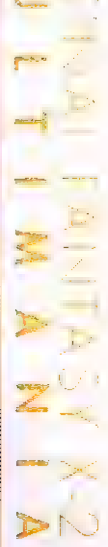
聖屬性 給予敵方單體連續八次562～635的傷害值 P.76

●聖水 →

○炎の魔石	○雷の魔石	○ツインスターズ
○冷気の魔石	■水の魔石	■スリースターズ

●聖なる魔石 →

○ポーション	○やすもの手榴弾	○電気玉	○月のカーテン	■ミメットの野菜
○ハイポーション	■手榴弾	■落雷玉	○光のカーテン	○パサーナの野菜
×エクスポーション	○S爆弾	○雷の魔石	■星のカーテン	
×メガポーション	○M爆弾	■魚のウロコ	×回復の泉	
■エーテル	×L爆弾	○龍のウロコ	○魔力の泉	
■エーテルターボ	■睡眠手榴弾	■水の魔石	■体力の泉	
■フェニックスの尾	■沈黙手榴弾	■黒の魔石	○命の泉	
○メガフェニックス	○暗闇手榴弾	■光の魔石	■魔除薬	
■エリクサー	■石化手榴弾	○聖なる魔石	■体力の薬	
○毒消し	○ボムのかけら	○毒の牙	×魔力の薬	
○金の針	○ボムの魂	■銀の砂時計	○ツインスターズ	
■目薬	■炎の魔石	■金の砂時計	■スリースターズ	
■やまびこそう	○南極の風	○命のロウソク	■英雄の薬	
■聖水	○北極の風	○異界の影	■ギザールの野菜	
■万能薬	■冷気の魔石	■チョコボの尾	■シルキスの野菜	



回復類

35 ハイポーション

回復我方1000HP P.76

●ポーション →

○ポーション	×やまびこそう	×南極の風	×命のロウソク
×毒消し	×聖水	×電気玉	×魔力の泉
×金の針	×やすもの手榴弾	×魚のウロコ	×体力の泉
×目薬	×ボムのかけら	×毒の牙	×英雄の薬

36 メガポーション

回復我方全體2000HP P.76

●ハイポーション
●エーテル
●ギザールの野菜
●シルキスの野菜
●ミメットの野菜
●パサーナの野菜
→

ポーション	○やすもの手榴弾	×ボムの魂	×銀の砂時計	×命の泉
○ハイポーション	×手榴弾	○南極の風	○命のロウソク	○英雄の薬
○エーテル	×S爆弾	×北極の風	×異界の影	○ギザールの野菜
○毒消し	×M爆弾	○電気玉	×チョコボの尾	○シルキスの野菜
○金の針	×睡眠手榴弾	×落雷玉	×月のカーテン	○ミメットの野菜
○目薬	×沈黙手榴弾	○魚のウロコ	×光のカーテン	○パサーナの野菜
○やまびこそう	×暗闇手榴弾	×龍のウロコ	×星のカーテン	
○聖水	×石化手榴弾	×黒の魔石	○魔力の泉	
×万能薬	○ボムのかけら	○毒の牙	○体力の泉	

37 ウルトラポーション

回復我方全體所有HP P.76

●エクスポーション
●メガポーション
●エーテルターボ
●エリクサー
●回復の泉
→

○ポーション	○手榴弾	○電気玉	○チョコボの尾	○ギザールの野菜
○ハイポーション	○S爆弾	○落雷玉	○月のカーテン	○シルキスの野菜
○エクスポーション	○M爆弾	×雷の魔石	光のカーテン	○ミメットの野菜
○メガポーション	×L爆弾	○魚のウロコ	○星のカーテン	○パサーナの野菜
○エーテル	○睡眠手榴弾	○龍のウロコ	○回復の泉	
○エーテルターボ	○沈黙手榴弾	×水の魔石	○魔力の泉	
○エリクサー	○暗闇手榴弾	○黒の魔石	○体力の泉	
○毒消し	○石化手榴弾	×光の魔石	○命の泉	
○金の針	○ボムのかけら	×聖なる魔石	×[illegible]	
○目薬	○ボムの魂	○毒の牙	×体力の薬	
○やまびこそう	×炎の魔石	○銀の砂時計	×魔力の薬	
○聖水	○南極の風	×金の砂時計	×ツインスターズ	
○万能薬	○北極の風	命のロウソク	×スリースターズ	
○やすもの手榴弾	×冷気の魔石	○異界の影	○英雄の薬	

38 万能薬

解除我方單體大部分不利的狀態異常 P.76

●毒消し
●金の針
●目薬
●やまびこそう
→

×ポーション	○目薬	×ボムのかけら	×毒の牙	×英雄の薬
×フェニックスの尾	やまびこそう	×南極の風	×命のロウソク	
○毒消し	聖水	×電気玉	×魔力の泉	
金の針	×やすもの手榴弾	魚のウロコ	×体力の泉	

39 オールキュアー

解除我方全體大部分不利的狀態異常 P.76

●万能薬 →

ポーション	万能薬	×ボムの魂	○命のロウソク	×ギザールの野菜
×ハイポーション	○やすもの手榴弾	○南極の風	×異界の影	×シルキスの野菜
×エーテル	手榴弾	×北極の風	×チョコボの尾	×ミメットの野菜
フェニックスの尾	S爆弾	○電気玉	×月のカーテン	×パサーナの野菜
メガフェニックス	×M爆弾	×落雷玉	×光のカーテン	
○毒消し	×睡眠手榴弾	○魚のウロコ	×星のカーテン	
○金の針	×沈黙手榴弾	×龍のウロコ	○魔力の泉	
目薬	×暗闇手榴弾	×黒の魔石	○体力の泉	
○やまびこそう	石化手榴弾	○毒の牙	×命の泉	
○聖水	ボムのかけら	×銀の砂時計	○英雄の薬	



40 ウルトラキュアー

解除我方全體大部分不利的狀態異常，回復「最大HP的1/2」 P.76

●魔除薬 ➡

ポーション	聖水	炎の魔石	毒の牙	魔除薬
ハイポーション	万能薬	南極の風	銀の砂時計	体力の薬
エクスポーション	やすもの手榴弾	北極の風	金の砂時計	魔力の薬
メガポーション	手榴弾	冷気の魔石	命のロウソク	ツインスターズ
エーテル	S爆弾	電気玉	異界の影	スリースターズ
エーテルターボ	M爆弾	落雷玉	チョコボの尾	英雄の薬
フェニックスの尾	L爆弾	雷の魔石	月のカーテン	ギザールの野菜
メガフェニックス	睡眠手榴弾	魚のウロコ	光のカーテン	シルキスの野菜
エリクサー	沈黙手榴弾	龍のウロコ	星のカーテン	ミメットの野菜
毒消し	暗闇手榴弾	水の魔石	回復の泉	パサーナの野菜
金の針	石化手榴弾	黒の魔石	魔力の泉	
目薬	ボムのかけら	光の魔石	体力の泉	
やまびこそう	ボムの魂	聖なる魔石	命の泉	

41 ファイナルエリクサー

解除我方全體大部分不利的狀態異常，回復所有HP與MP P.76

●ラストエリクサー ➡

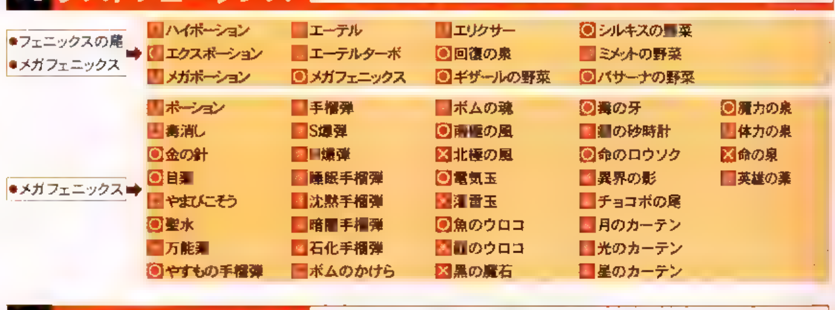
ポーション	やすもの手榴弾	冷気の魔石	命のロウソク	魔力の薬
ハイポーション	手榴弾	電気玉	異界の影	体力の秘薬
エクスポーション	S爆弾	落雷玉	ダークマター	魔力の秘薬
メガポーション	M爆弾	雷の魔石	チョコボの尾	ツインスターズ
エーテル	L爆弾	魚のウロコ	チョコボの羽	スリースターズ
エーテルターボ	睡眠手榴弾	龍のウロコ	月のカーテン	英雄の薬
エリクサー	沈黙手榴弾	水の魔石	光のカーテン	ギザールの野菜
ラストエリクサー	暗闇手榴弾	黒の魔石	星のカーテン	シルキスの野菜
毒消し	石化手榴弾	光の魔石	回復の泉	ミメットの野菜
金の針	ボムのかけら	聖なる魔石	魔力の泉	パサーナの野菜
目薬	ボムの魂	至高の魔石	体力の泉	
やまびこそう	炎の魔石	毒の牙	命の泉	
聖水	南極の風	銀の砂時計	魔除薬	
万能薬	北極の風	金の砂時計	体力の薬	

42 メガフェニックス

回復戰鬥不能狀態我方全體「最大HP的1/4」 P.76

●フェニックスの尾 ➡

ポーション	目薬	ボムのかけら	毒の牙	英雄の薬
フェニックスの尾	やまびこそう	南極の風	命のロウソク	
毒消し	聖水	電気玉	魔力の泉	
金の針	やすもの手榴弾	魚のウロコ	体力の泉	



43 ラストフェニックス

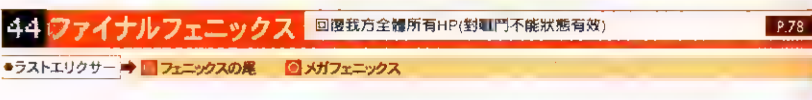
回復戰鬥不能狀態我方全體所有HP P.76

●フェニックスの尾
●メガフェニックス ➡

ハイポーション	エーテル	エリクサー	シルキスの野菜
エクスポーション	エーテルターボ	回復の泉	ミメットの野菜
メガポーション	メガフェニックス	ギザールの野菜	パサーナの野菜

●メガフェニックス ➡

ポーション	手榴弾	ボムの魂	毒の牙	魔力の泉
毒消し	S爆弾	南極の風	銀の砂時計	体力の泉
金の針	M爆弾	北極の風	命のロウソク	命の泉
目薬	睡眠手榴弾	電気玉	異界の影	英雄の薬
やまびこそう	沈黙手榴弾	落雷玉	チョコボの尾	
聖水	暗闇手榴弾	魚のウロコ	月のカーテン	
万能薬	石化手榴弾	龍のウロコ	光のカーテン	
やすもの手榴弾	ボムのかけら	黒の魔石	星のカーテン	



44 ファイナルフェニックス

回復我方全體所有HP(對戰鬥不能狀態有效) P.78

●ラストエリクサー ➡ フェニックスの尾　メガフェニックス

補助類

45 メガバイタルW

我方全體最大HP2倍，同時回復「與剩餘HP相同量」 P.78

●体力の薬 →

○ポーション	○やまびこそう	○北極の風	月のカーテン	○ギザールの野菜
○ハイポーション	○聖水	×冷気の魔石	光のカーテン	○シルキスの野菜
×エクスポーション	○万能薬	○電気玉	○星のカーテン	○ミメットの野菜
×メガポーション	○やすもの手榴弾	○落雷玉	×回復の泉	パサーナの野菜
○エーテル	手榴弾	×雷の魔石	○魔力の泉	
×エーテルターボ	○S爆弾	○魚のウロコ	○体力の泉	
○フェニックスの尾	○M爆弾	○龍のウロコ	○命の泉	
メガフェニックス	×L爆弾	×水の魔石	×魔除薬	
エリクサー	○ボムのかけら	○黒の魔石	体力の薬	
毒消し	ボムの魂	×光の魔石	×ツインスターズ	
○金の針	×炎の魔石	×聖なる魔石	×スリースターズ	
○目薬	南極の風	○チョコボの尾	英雄の薬	

46 メガメンタルW

我方全體最大MP2倍，同時回復「與剩餘MP相同量」 P.78

●魔力の薬 →

○ポーション	○やまびこそう	○北極の風	○月のカーテン	○ギザールの野菜
○ハイポーション	○聖水	×冷気の魔石	○光のカーテン	○シルキスの野菜
×エクスポーション	万能薬	○電気玉	星のカーテン	○ミメットの野菜
×メガポーション	○やすもの手榴弾	○落雷玉	×回復の泉	○パサーナの野菜
○エーテル	○手榴弾	×雷の魔石	○魔力の泉	
×エーテルターボ	S爆弾	○魚のウロコ	○体力の泉	
○フェニックスの尾	M爆弾	龍のウロコ	○命の泉	
メガフェニックス	×L爆弾	×水の魔石	魔除薬	
×エリクサー	ボムのかけら	黒の魔石	○魔力の薬	
○毒消し	ボムの魂	×光の魔石	×ツインスターズ	
○金の針	炎の魔石	×聖なる魔石	×スリースターズ	
○目薬	南極の風	チョコボの尾	○英雄の薬	

47 メガミックスW

我方全體最大HP與MP2倍，同時回復「與剩餘HP、MP相同量」 P.78

●体力の秘薬
●魔力の秘薬 →

ポーション	目薬	○南極の風	×至高の魔石	○ツインスターズ
ハイポーション	○やまびこそう	○北極の風	×ダークマター	○スリースターズ
エクスポーション	○聖水	冷気の魔石	チョコボの尾	○英雄の薬
メガポーション	万能薬	○電気玉	×チョコボの羽	○ギザールの野菜
エーテル	やすもの手榴弾	○落雷玉	○月のカーテン	○シルキスの野菜
エーテルターボ	手榴弾	○雷の魔石	○光のカーテン	○ミメットの野菜
○フェニックスの尾	○S爆弾	○魚のウロコ	○星のカーテン	○パサーナの野菜
メガフェニックス	○M爆弾	○龍のウロコ	○回復の泉	
○エリクサー	○L爆弾	○水の魔石	○魔力の泉	
ラストエリクサー	○ボムのかけら	○黒の魔石	○体力の泉	
毒消し	○ボムの魂	○光の魔石	○命の泉	
○金の針	○炎の魔石	○聖なる魔石	○魔除薬	

●体力の秘薬 → ○体力の薬　体力の秘薬
●魔力の秘薬 → ○魔力の薬　○魔力の秘薬

48 チョコボの羽

我方全體加速(ヘイスト) P.78

●チョコボの尾 →

○ポーション	○やまびこそう	×ボムの魂	チョコボの尾	×ギザールの野菜
×ハイポーション	聖水	南極の風	月のカーテン	×シルキスの野菜
エーテル	万能薬	×北極の風	×光のカーテン	×ミメットの野菜
フェニックスの尾	○やすもの手榴弾	○電気玉	×星のカーテン	×パサーナの野菜
×メガフェニックス	×手榴弾	×落雷玉	○魔力の泉	
○毒消し	S爆弾	○魚のウロコ	○体力の泉	
○金の針	×M爆弾	×龍のウロコ	×命の泉	
○目薬	ボムのかけら	×黒の魔石	○英雄の薬	



49 ウォール

我方全體防禦壁(シェル)+防護(プロテス) P.78

●月のカーテン ●光のカーテン →

○ポーション	○やまびこそう	×ボムの魂	×チョコボの尾	×ギザールの野菜
×ハイポーション	○聖水	■南極の風	○月のカーテン	×シルキスの野菜
×エーテル	■万能薬	×北極の風	○光のカーテン	■ミメットの野菜
■フェニックスの尾	■やすもの手榴弾	○電気玉	×星のカーテン	■パサーナの野菜
×メガフェニックス	■手榴弾	×落雷玉	○魔力の泉	
○毒消し	×S爆弾	○魚のウロコ	○体力の泉	
○金の針	■M爆弾	×龍のウロコ	×命の泉	
○目薬	■ボムのかけら	×黒の魔石	■英雄の薬	

50 ハイウォール

我方全體防禦壁(シェル)+防護(プロテス)+反射(リフレク) P.78

●星のカーテン →

○ポーション	○やまびこそう	×ボムの魂	■チョコボの尾	×ギザールの野菜
■ハイポーション	■聖水	■南極の風	■月のカーテン	×シルキスの野菜
×エーテル	■万能薬	×北極の風	■光のカーテン	×ミメットの野菜
■フェニックスの尾	■やすもの手榴弾	○電気玉	■星のカーテン	×パサーナの野菜
×メガフェニックス	×手榴弾	■落雷玉	○魔力の泉	
○毒消し	×S爆弾	○魚のウロコ	■体力の泉	
■金の針	■M爆弾	×龍のウロコ	×命の泉	
○目薬	■ボムのかけら	×黒の魔石	○英雄の薬	

51 ファイナルウォール

我方全體防禦壁(シェル)+防護(プロテス)+反射(リフレク)+加速(ヘイスト) P.78

●チョコボの羽 →

■ポーション	○目薬	■南極の風	■至高の魔石	■体力の薬
○ハイポーション	○やまびこそう	○北極の風	×ダークマター	○魔力の薬
■エクスポーション	■聖水	■冷気の魔石	■チョコボの尾	×体力の秘薬
■メガポーション	○万能薬	■電気玉	■チョコボの羽	×魔力の秘薬
○エーテル	■やすもの手榴弾	○落雷玉	○月のカーテン	■ツインスターズ
○エーテルターボ	○手榴弾	○雷の魔石	■光のカーテン	○スリースターズ
■フェニックスの尾	■S爆弾	■魚のウロコ	■星のカーテン	■英雄の薬
■メガフェニックス	■M爆弾	■龍のウロコ	○回復の泉	○ギザールの野菜
■エリクサー	○L爆弾	○水の魔石	○魔力の泉	■シルキスの野菜
×ラストエリクサー	■ボムのかけら	○黒の魔石	■体力の泉	■ミメットの野菜
○毒消し	○ボムの魂	■光の魔石	○命の泉	■パサーナの野菜
○金の針	■炎の魔石	■聖なる魔石	○魔除薬	

52 英雄の薬

我方單體無敵狀態 P.78

●英雄の薬 →

×ポーション	■目薬	■ボムのかけら	×毒の牙	○英雄の薬
×フェニックスの尾	×やまびこそう	■南極の風	×命のロウソク	
×毒消し	×聖水	×電気玉	×魔力の泉	
×金の針	×やすもの手榴弾	×魚のウロコ	■体力の泉	

53 聖戦の薬

我方全體無敵狀態 P.78

●ダークマター

○ポーション	○聖水	○南極の風	○銀の砂時計	○魔除薬
○ハイポーション	■万能薬	○北極の風	○金の砂時計	■体力の薬
○エクスポーション	○やすもの手榴弾	○冷気の魔石	○命のロウソク	○魔力の薬
○メガポーション	○手榴弾	○電気玉	○異界の影	■体力の秘薬
○エーテル	○S爆弾	○落雷玉	○ダークマター	×魔力の秘薬
■エーテルターボ	○M爆弾	○雷の魔石	■チョコボの尾	○ツインスターズ
■フェニックスの尾	○L爆弾	○魚のウロコ	■チョコボの羽	■スリースターズ
■メガフェニックス	○睡眠手榴弾	○龍のウロコ	○月のカーテン	■英雄の薬
○エリクサー	○沈黙手榴弾	■水の魔石	○光のカーテン	○ギザールの野菜
×ラストエリクサー	○暗闇手榴弾	■黒の魔石	○星のカーテン	■シルキスの野菜
○毒消し	■石化手榴弾	○光の魔石	○回復の泉	■ミメットの野菜
○金の針	■ボムのかけら	■聖なる魔石	○魔力の泉	■パサーナの野菜
■目薬	○ボムの魂	×至高の魔石	■体力の泉	
■やまびこそう	○炎の魔石	○毒の牙	○命の泉	

ULTIMANIA COLUMN【推薦使用的合成彈】

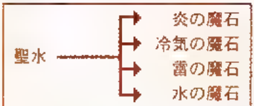
何謂實用的「合成彈」？

合成彈系技能實用性不光是看效果，還要看合成所需的道具是否容易收集。還有扣除發動前漫長的準備時間後其實用性也是評估項目之一。考慮這幾點後我們選出實用的技能列在下方。請在遭遇強敵時盡可能活用。

合成用道具的收集方法

下列合成所需的道具只需從敵人身上偷取。特別在敵人集魂(オーバーソウル)才能偷取的道具大多在合成時相當有用，因此不用刻意打倒集魂敵人，只要重複偷取逃跑即可。必要道具「稀有(レア)」時，請使用盜賊(シーフ)的「偷取好東西(いいものぬすむ)」。

34 ホワイトホール



給予單體敵人八次約600點傷害。聖屬性攻擊，怪物很少能夠抵擋。各種魔石可從集魂(オーバーソウル)的雷電龍(ボルトドレイク)偷取。

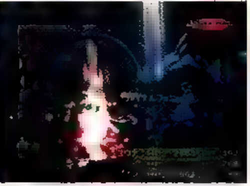


↑連鎖成功後，可給予總計約7000點傷害。

44 ファイナルフェニックス

ラストエリクサー → フェニックスの尾

回復我方全體所有HP，可解除戰鬥不能狀態。合成所需的究極萬靈藥(ラストエリクサー)可從安格拉曼尤(アンラ・マンユ)身上偷取。

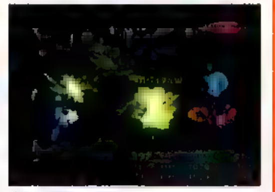


↑時機抓得好，便能夠解除全滅的危機。

45 メガバイタルW

体力の薬 → ポーション

我方全體最大HP、剩餘HP2倍(最大HP只限一次)。體力之藥(体力の薬)可從集魂(オーバーソウル)的砂蟲(サンドウォーム)與鐵甲戰士(アイアンサイド)身上偷取。



↑為了增加HP回復量，未受傷害時也儘量使用。

03 クラスターボム



給予全體敵人約1500點傷害。攻擊無屬性，但施於附加防護(プロテス)的敵人身上傷害值會減半。

22 エレキショック

電気玉
落雷玉 → 命のロウソク

給予三次約150點傷害附加石化效果。雖然傷害值不大，好處是能夠石化敵人後一口氣打倒。

40 ウルトラキュアー

魔除薬 → ポーション

回復我方全體「最大HP的1/2」，解除大部分不利的狀態異常。配合防範未然的「超級恢復劑(メガポーション)」使用吧。

41 ファイナルエリクサー

ラストエリクサー → ポーション

回復我方全體所有HP、MP，解除大部分不利的狀態異常。但注意無法解除戰鬥不能狀態。

42 メガフェニックス

フェニックスの尾 → ポーション

解除我方全體戰鬥不能狀態，並回復「最大HP的1/4」。在超不死鳥(メガフェニックス)用完時相當有幫助。

50 ハイウォール

星のカーテン → ポーション

我方全體防禦壁(シェル)＋防護(プロテス)＋反射(リフレク)效果。不需要反射(リフレク)時改用月(光)之簾(月(光)のカーテン)→回復藥(ポーション)來使用「障壁(ウォール)」。

☆合成彈系技能製作方法一覽表

對應編號

攻撃類	
1	パイナップル
2	ポテトマッシャー
3	クラスターボム
4	スーパーノヴァ
5	ブラスターマイン
6	ハザードシェル
7	命の泉
8	命の海
9	ヒートバスター
10	ファイアストーム
11	バーニングソウル
12	ヘルファイア
13	アバドンフレイム
14	コールドスノー
15	アイスブリザード
16	ウインターストーム
17	ハザードアイス
18	コキュートス
19	サンダーボルト
20	ローリングサンダー
21	ライトニングボルト
22	エレキショック
23	ブラストサンダー
24	ウォーターフォール
25	フラッシュフラッド
26	タイダルウェーブ
27	アクアトキシン
28	ダークネスレイン
29	ネガバースト
30	ブラックホール
31	トールボーイ
32	グランドスラム
33	アークエンジェル
34	ホワイトホール

回復類	
35	ハイポーション
36	メガポーション
37	ウルトラポーション
38	万能薬
39	オールキュアー
40	ウルトラキュアー
41	ファイナルエリクサー
42	メガフェニックス
43	ラストフェニックス
44	ファイナルフェニックス

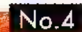
補助類	
45	メガバイタルW
46	メガメンタルW
47	メガミックスW
48	チョコボの羽
49	ウォール
50	ハイウォール
51	ファイナルウォール
52	英雄の薬
53	聖戦の薬

1個目＼2個目	ポーション	ハイポーション	エクスポーション	メガポーション	エーテル	エーテルターボ	フェニックスの尾	メガフェニックス	エリクサー	ラストエリクサー	毒消し	金の針	目薬	やまびこそう	聖水	万能薬	やすもの手榴弾	手榴弾	S爆弾	M爆弾	L爆弾	睡眠手榴弾	沈黙手榴弾	暗闇手榴弾	石化手榴弾	ボムのかけら
ポーション	35	36	37		36	37	42	43	37	41	35					39	35	2			3	5				35
ハイポーション							43				36											36				
エクスポーション	37										37															
メガポーション																										
エーテル	36				36						36										3	36				
エーテルターボ	37										37															
フェニックスの尾	42	43					42			44	42					39	42	2			3	5				42
メガフェニックス	43										43											43				
エリクサー	37								37	41	37															
ラストエリクサー	41						44		41																	
毒消し	38	36	37		36	37	38	43	37		38					39	38	2			3	5				38
金の針																										
目薬																										
やまびこそう																										
聖水	33						33				33						33									33
万能薬	39				39		39				39											39				
やすもの手榴弾	1	36			36		1	43			1						1	2				5				1
手榴弾	2				2		2				2											2				
S爆弾																										
M爆弾																										
L爆弾	3										3															
睡眠手榴弾	5		37		5	37	5		37		5											5				12
沈黙手榴弾																										
暗闇手榴弾																										
石化手榴弾																										
ボムのかけら	9	36			36		9	43			9				33	39	9	2				12				9
ボムの魂	10				10		10				10					10										10
炎の魔石	11										11				34	11						13				11
南極の風	14	36	37		36	37	14	43	37		14				33	39	14	2			3	17				1
北極の風	15				15		15				15					15										2
冷気の魔石	16										16				34	16						18				3
電気玉	19	36	37		36	37	19	43	37		19				33	39	19	2			3	[illegible]				[illegible]
落雷玉	20				20		20				20					20										20
雷の魔石	21										21				34	21						23				21
魚のウロコ	24	36	37		36	37	24	43	37		24				33	39	24	2			3	27				24
竜のウロコ	25				25		25				25					25										25
水の魔石	26										26				34	26						28				26
闇の魔石	29		37		29	37	29		37		29				33	29					3	31				29
光の魔石	3										3															
聖なる魔石	34										34															
至高の魔石	4																									
毒の牙	5	36	37		36	37	5	43	37	41	5					39	5	2			3	5				12
銀の砂時計					5																					
金の砂時計	6										6															13
命のロウソク	5	36	37		36	37	5	43	37		5					39	5	2			3	5				12
異界の[illegible]					5																					
ダークマター	53																									
チョコボの尾	48		37		48	37	48		37	41	48										3	5				48
チョコボの羽	51																					6				51
月のカーテン	49		37		49	37	49		37	41	49										3	5				49
光のカーテン																										
星のカーテン	50				50		50				50															50
回復の泉	37						43				37															
魔力の泉	7	36			36		7				7					39	7	2			3	5				7
体力の泉																										
命の泉					7																					
[illegible]除薬	40										40															
体力の薬	45										45											6				45
魔力の薬	46										46															46
体力の秘薬	47																									47
魔力の秘薬																										
ツインスターズ	30									41	30				34	30						32				30
スリースターズ																										
英雄の薬	52	36	37		36	37	52	43	37		52					39	52	2			3	5				52
ギザールの野菜	38						43				38											38				
シルキスの野菜																										
ミメットの野菜																										
パサーナの野菜																										

ボムの魂	炎の魔石	南極の風	北極の風	冷気の魔石	電気玉	落雷玉	雷の魔石	魚のウロコ	竜のウロコ	水の魔石	黒の魔石	光の魔石	聖なる魔石	至高の魔石	毒の牙	銀の砂時計	金の砂時計	命のロウソク	異界の影	ダークマター	チョコボの尾	チョコボの羽	月のカーテン	光のカーテン	星のカーテン	回復の泉	魔力の泉	体力の泉	命の泉	万能薬	体力の薬	魔力の薬	体力の秘薬	魔力の秘薬	ツインスターズ	スリースターズ	英雄の薬	ギザールの野菜	シルキスの野菜	ミメットの野菜	パサナの野菜
10	11	35	15	16	35	20	21	35	25	26	29	3	34	4	35	5	6	35	5	53	48	51	49		50	37	35		7	40	45	46	47		30		35	36			
		36			36			36			36				36			36			36		36				36										36				
															37						37		37												37						
	11	38		16	36		21	36		26	38	3	34		36		6	38			36		36				36			40	45	46			30		36				
															37						37		37												37						
10	11	42	15	16	42	20	21	42	25	26	29	3	34		42	5	6	42	5		48		49		50	43	42		7	40	45	46			30		42	43			
		43			43			43			43				43			43			43		43														43				
															37						37		37												37						
10	11	38	15	16	38	20	21	38	25	26	29	3	34	4	38	5	6	38	5	53	48	51	49		50	37	38		7	40	45	46	47		30		38	36			
	34	33		34	33		34	33		34	33				33			33									33								34		33				
	11	39		16	39		21	39		26	39				39			39			39		39				39								30		39				
10		1	15		1	20		1	25		29				1	5		1	5		48		49		50		1		7								1	36			
		2			2			2			2				2			2			2		2				2										2				
															3						3		3												3						
	13	17		18	22		23	27		28	31		34		5		6	5			5	6	5			37	5			40	6				32		5				
10	11	1	2	3	9	20	21	9	25	26	29				12		13	12			48	51	49		50		9		7		45	46	47		30		9	36			
		2			10			10			10										10		10				10										10				
		3			11										13						11		11												11						
2	3	14	15	16	14	20	21	14	25	26	29	3			17		18	17			48		49		50	37	14		7	40	45	46			30		14	36			
		15			15			15			15										15		15				15										15				
		16													18						16		16												18						
10	11	19	15		19	20	21	1	2	3	29	3			22		23	22			48		49		50	37	19		7	40	45	46			30		19	36			
		20			20			2			20										20		20				20										20				
								3			21				23						21		21												21						
10	11	24	15	16	1	2	3	24	25	26	29	3			27		28	27			48		49		50	37	24		7	40	45	46			30		24	36			
		25			2			26			26										25		25				25										25				
					3			26							28						26		26												26						
	11	29		16	29		21	29			29	3			31		32	31			29		29			37	29			40	45	46			30		29				
															3						3		3												3						
															34						34		34												34						
	13	17		18	22		23	27		28	31	3	34		5		6	5		53	5	6	5			37	5			40	6				32		5	36			
		18			23			28			32	6			6						6																6				
		17			22			27			31	3	34		5			5			5		5			37	5			40							5	36			
	11	48		16	48		21	48		26	48	3	34	4	5		6	5			48	51	48			37	48			40	45	46	47		30		48				
															6					51																					
	11	49		16	49		21	49		26	49	3	34	4	5			5		53	49		49			37	49			40	45	46	47		30		49				
		50			50			50			50										50		50				50										50				
															37						37		37												37						
10	11	7	15	16	7	20	21	7	25	26	29	3	34		5		6	5			48		49		50		7			40	45	46			30		7	36			
											7										7		7																		
															40						40		40												40						
															6						45		45									8		8	45						
																					46		46								8	46	8	47	46						
																				47												8	47	8	47						
																															8	47	8	47							
													34	4	32					53	30	51	30										47		30						
10	11	52	15	16	52	20	21	52	25	26	29	3			52	5	6	52	5		48		49		50	37	52		7	40	45	46					52	36			
		36			36			36			36				36			36			36		36				36										36				

※道具排列順序與選單畫面中使用「せいとん(整頓)(自動)」後排列相同
※表內顏色是以道具效果(有無回復、攻擊屬性、特殊效果等)來作區別







戰士

DRESSPHERE

武器是銳利的長劍。除可使用屬性及特殊效果攻擊外，能夠學得減少傷害的技能，攻守皆宜。在遊戲序盤時常用來作為攻擊的主力。

Yuna

Rikku

Paine

取得方式

(遊戲最初持有)

能力值高低

攻擊力與防禦力相當高，MP、魔力、魔法防禦較低。使用「火焰劍(フレイムタン)」MP攻擊時請先用裝飾品來提昇MP。可利用防禦壁(シェル)、反射(リフレク)、魔法防禦上升(魔法防御アップ)狀態來彌補魔法防禦的不足。

HP	★★★☆☆	MP	★☆☆☆☆
攻擊力	★★★★☆	魔力	★☆☆☆☆
防御力	★★★★☆	魔法防御	★☆☆☆☆
敏捷	★★★☆☆	命中	★★☆☆☆
回避	★★☆☆☆	運	★★★☆☆

可學習的技能

種類	技能	消費MP	必要AP	效果	頁
主要指令	戦う(近)	0	20(已修得)	給予單體傷害	P.70
主要指令	鉄壁	0	20	維持防禦狀態直到待機時間結束	P.70
劍技	フレイムタン	4	20	給予單體傷害・炎屬性攻擊	P.78
劍技	アイスブランド	4	20	給予單體傷害・冰屬性攻擊	P.78
劍技	サンダーブレード	4	20	給予單體傷害・雷屬性攻擊	P.78
劍技	アクアセイバー	4	20	給予單體傷害・水屬性攻擊	P.78
劍技	グラビティソード(※1)	6	60	給予單體傷害・重力屬性攻擊	P.78
劍技	エクスカリバー	24	120	給予單體傷害・聖屬性攻擊	P.78
劍技	パワーブレイク	4	30(已修得)	給予單體傷害附加攻擊力下降2	P.78
劍技	アーマーブレイク	4	30	給予單體傷害附加防禦力下降2	P.78
劍技	マジックブレイク	4	30	給予單體傷害附加魔力下降2	P.78
劍技	メンタルブレイク	4	30	給予單體傷害附加魔法防禦下降2	P.78
劍技	ディレイアタック	10	100	給予單體傷害附加弱慢動作(弱ディレイ)效果	P.80
劍技	ディレイバスター	16	120	給予單體傷害附加強慢動作(強ディレイ)效果	P.80
主要指令	突撃	0	100	我方全體狂暴化(バーサク)+魔法壁(シェル)+防護(プロテス)+加速(ヘイスト)狀態	P.70
自動技能	ピンチにプロテス	—	20	剩餘HP未滿1/3時發動防護(プロテス)狀態	P.105

※1……「火焰劍(フレイムタン)」「冰劍(アイスブランド)」「雷劍(サンダーブレード)」「水刀(アクアセイバー)」全圖學得後出現

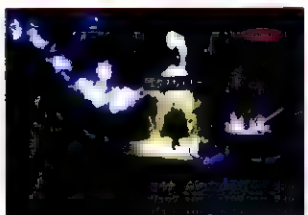
戰士的戰鬥方式&修練方式

戰鬥方式 主要使用『戰鬥(戦う)』。針對怪物弱點進行屬性攻擊(「火焰劍」等)，傷害值是「戰鬥」的2.5倍，請善加利用。有持久戰的可能時，『破鎧力(アーマーブレイク)』等具特殊效果的技能相當實用，但請注意可能會無效化。我方等級較高時用『突擊』速戰速決較有效率。

修練方式 重複使用『鐵壁(鉄壁)』可輕易獲得AP。也可使用其它技能，但由於都是攻擊用，打倒敵人後必須要再花時間遭遇敵人。

※建議優先學習的技能

- ●アーマーブレイク
- ●突撃
- ●ピンチにプロテス



←攻擊用技能準備時間較長，請勿隨意使用。

☆服裝天球 No.5

武士(サムライ)

DRESSSPHERE

身披東洋風味防具進行戰鬥。擁有許多敵我特殊效果技能，妥善利用便能讓戰鬥輕鬆許多。能使用金錢進行攻擊是最大特點。



✪取得方式

STORY Lv.3任務13【擊退寺院的魔物(齊力卡寺院)(寺院の魔物を退治せよ!(齊力卡寺院)】進行中在2-13齊力卡寺院・試練之間(齊力卡寺院・試練之間)裡撿到，或STORY Lv.5同樣的地方寶箱中取得。

能力值高低

攻擊力、速度、回避相當高。而最大HP與防禦力較低，請使用裝飾品強化和防護(プロテス)來加強防禦。消費MP的技能有許多相當實用，請增加最大MP來提昇使用的次數。

能力	評價	能力	評價
HP	★★☆☆☆	MP	★★☆☆☆
攻擊力	★★★★☆	魔力	★★☆☆☆
防御力	★★☆☆☆	魔法防御	★★★☆☆
敏捷	★★★★☆	命中	★★☆☆☆
回避	★★★★☆	運	★★★☆☆

可學習的技能



武士(サムライ)的戰鬥方式&修練方式

戰鬥方式 『戰鬥(戦う)』的威力不弱，若能活用技能更能夠順利進行戰鬥。用『霸彈(覇弾)』與『真・斬鐵(真・斬鉄)』掃除敵人，『破魔』和『斷動(断動)』來阻止敵人行動。HP所剩不多時，不進行回復刻意利用『會心攻擊(クリティカル)』效果，以『戰鬥』和『霸弾』來給予敵人重大傷害。持久戰時儘量使用技能來強化自己。

修練方式 儘量使用『一新』回復HP或使用技能來強化自己並獲得AP。利用『擲錢(銭投げ)』1基爾對敵人造成1點傷害也是相當有效。

＊建議優先學習的技能

- 覇弾
- 堂々
- ピンチにクリティカル



←『斬鐵(斬鉄)』對於即死效果無效的敵人也能夠一擊必殺。



DRESSPHERE

暗 黑騎士(ダークナイト)

★服裝天球 No.6

使用黑暗力量的劍士。能夠對敵人施展不利的狀態異常或消費HP進行自爆。能夠學得多種特殊效果無效化技能是最大特點。

✪取得方式

STORY Lv.2、3、5的12-20培貝爾地下・迷宮(6)(アンダーベベル・迷宮(6))的寶箱中取得(→P.386)

能力值高低

速度、命中、回避相當低，但其它的數值彌補了這項缺點。敵人回避攻擊時請使用歌姬的『焦點集中(フォーカスチャント)』，或『暗黑』與『黑暗天空(暗黒の空)』這類確實命中的攻擊。

HP	★★★★☆	MP	★★★★☆
攻擊力	★★★★★	魔力	★★★☆☆
防御力	★★★★★	魔法防御	★★★★☆
敏捷	★☆☆☆☆	命中	★★☆☆☆
回避	★☆☆☆☆	運	★★☆☆☆

可學習的技能



類別	技能	消費MP	必要AP	效果	頁
主要指令	戦う(近)	0	20(已修得)	給予單體傷害	P.70
主要指令	暗黒	0	30(已修得)	消費HP給予全體傷害	P.70
妖術	ドレイン	8	20	吸收單體HP	P.80
妖術	グラビデ	10	20	全體攻擊，傷害值為「[illegible]	P.80
妖術	コンフュ	12	30	給予單體混亂效果	P.80
妖術	ブレイク	20	40	給予單體石化效果	P.80
妖術	バイオ	16	30	給予單體毒效果	P.80
妖術	死の宣告	18	20	給予單體死之宣告(死の宣告)效果	P.80
妖術	デス	24	50	給予單體即死(b)效果	P.80
妖術	暗黒の空	80	100	進行十次攻擊，每次對象由亂數決定	P.80
主要指令	みちづれ	0	20	[illegible]	P.70
自動技能	毒防御	—	30	毒效果無效化	P.104
自動技能	石化防御	—	30	石化效果無效化	P.104
自動技能	混乱防御	—	30	混亂效果無效化	P.104
自動技能	カース防御	—	30	[illegible]	P.104
自動技能	即死防御	—	40	即死效果無效化	P.104

暗黑騎士(ダークナイト)的戰鬥方式&修練方式

戰鬥方式 以高HP優勢使用自動技能(オートアビリティ)削弱敵人攻擊，再使用『暗黑』反擊為最佳。『暗黑』無視敵人防禦力，因此能給予各種敵人相當的傷害。而『黑暗天空(暗黒の空)』一擊傷害極大，能夠連鎖9段相當實用。但消費MP甚多，遇上防禦力高的敵人時傷害值會減弱，請謹慎使用。

訓練方式 以『重力(グラビデ)』慢慢削減敵人HP，能更有效率地獲得AP。傷害值若是掉到0，就先回復敵人HP之後再重新使用『重力』吧。

✻建議優先學習的技能

- ●暗黒の空
- ●石化防御
- ●即死防御



←只有一位敵人時，使用『黑暗天空(暗黒の空)』能夠造成相當大的傷害。

服裝大球
槍手
魔銃士
道具射手
戰士
武士
暗黑騎士
狂戰士
歌姬
黑魔導士
白魔導士
盜賊
調教士
賭徒
魔法劍士
花精
馬其那騎機
新騎士
效果配備組
裝飾品
道具
基礎
商店



☆服裝天球 No.7

狂戰士(バーサーカー)

DRESSPHERE

不用武器而是利用格鬥技進行戰鬥。「戰鬥(戦う)」時的攻擊具有特殊化能力，能夠學得自動反擊技能。防禦力雖弱，卻擁有最強的攻擊力。

取得方式

STORY Lv.3任務 M【確保旅行公司的安全！(旅行公司の安全を確保せよ！)】完成後取得。

能力值高低

速度在所有服裝當中最高，攻擊力也極為優秀。防禦力與魔法防禦相當低，但HP極高，藉著裝飾品進一步提高HP就能彌補。而由於回避與運氣較高，大多能躲開敵人的攻擊。

HP	★★★★☆	MP	★☆☆☆☆
攻擊力	★★★★★	魔力	★☆☆☆☆
防御力	★☆☆☆☆	魔法防御	★☆☆☆☆
敏捷	★★★★★	命中	★★☆☆☆
回避	★★★★☆	運	★★★☆☆

可學習的技能



狂戰士(バーサーカー)的戰鬥方式&修練方式

戰鬥方式 利用『戰鬥(戦う)』來保存MP，遇到強敵時消費MP使用技能讓戰鬥順利進行。使用的技能儘量選擇傷害值為『戰鬥』4倍的『衝撞(つっこむ)』。命中率雖低，只要維持命中提升(命中アップ)狀態即可。而持久戰時建議先使用『意志(ガッツ)』提昇最大HP較為妥當。

修練方式 利用『撲咬(ぶちかます)』等方法慢慢削減敵人HP來獲得AP。此時為了不讓MP用盡，請先用裝飾品(アクセサリ)來提昇MP最大上限吧。

✳建議優先學習的技能

- ●つっこむ
- ●ガッツ
- ●回避カウンター



⬅命中提升(命中アップ)狀態下「衝撞」能造成極大的傷害。

☆服裝天球 No.8

DRESSPHERE

歌姬

藉著舞蹈及歌聲產生特殊效果補助同伴。能夠學得在跳舞期間能持續產生狀態異常以及藉歌聲強化我方全體的技能。



取得方式

(遊戲最初持有)

能力值高低

速度雖快，其它的能力值較低，特別是HP及防禦力是最差的。必須使用舞蹈(ダンス)系技能封鎖敵人攻擊，歌唱(うた)系技能來強化防禦面。利用裝飾品增加防禦力，或必要時更換其它服裝(ドレス)進行戰鬥。

能力	評價	能力	評價
HP	★☆☆☆☆	MP	★★★☆☆
攻擊力	★☆☆☆☆	魔力	★★★☆☆
防禦力	★☆☆☆☆	魔法防御	★★★☆☆
敏捷	★★★★☆	命中	★☆☆☆☆
迴避	★★★☆☆	運	★★☆☆☆

可學習的技能

類別	技能	消費MP	必要AP	效果	頁數
舞蹈	くらやみダンス	0	20(已修得)	[illegible]	P.82
舞蹈	マジカルダンス(※1)	0	20	舞蹈結束前我方全體消費MP0	P.82
舞蹈	おやすみダンス	0	80	[illegible]	P.82
舞蹈	ブレーキダンス	—	60	[illegible]	P.82
舞蹈	アクセルダンス	0	120	舞蹈結束前我方全體加速(ヘイスト)狀態	P.82
歌唱	応援の歌	4	10	[illegible]	P.82
歌唱	神秘のメロディ	4	10	[illegible]	P.82
歌唱	フォーカスチャント	4	10	[illegible]	P.82
舞蹈	ちんもくダンス	0	20	[illegible]	P.82
舞蹈	マバリアダンス(※2)	0	20	舞蹈結束前我方全體魔法無效狀態	P.82
舞蹈	カーニバルダンス	0	80	回復我方全體HP後最大HP2倍	P.82
舞蹈	ストップダンス	0	120	舞蹈結束前敵方全體停止(ストップ)狀態	P.82
舞蹈	ファイナルダンス	0	160	舞蹈結束前我方全體絕對會心攻擊(絶対クリティカル)狀態	P.82
歌唱	ディフェンスソング	4	10	我方全體防禦力上升1	P.82
歌唱	退魔のしらべ	4	10	我方全體魔法防禦上升1	P.82
歌唱	マタドールの歌	4	10	我方全體回避上升10	P.82

※1……持有魔導舞蹈(魔導ダンス)大全上後出現(→P.220)

※2……持有魔導舞蹈(魔導ダンス)大全下後出現(→P.220)

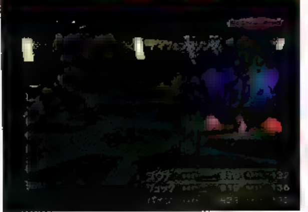
歌姬的戰鬥方式&修練方式

戰鬥方式 讓兩位同伴換上歌姬後使用『闇暗之舞(くらやみダンス)』封鎖敵人行動，一邊利用歌唱(うた)系技能強化我方是較安全的戰法。舞蹈系技能讓我方兩位以上交互使用便可以持續狀態異常。使用『鬥牛士之歌 (マタドールの歌)』強化我方相當便利，一次可大幅提昇回避率。此外防禦力上升以及魔法防禦上升效果多使用幾次，可有效減低傷害。

修練方式 一直使用技能封鎖敵人行動即可。我方HP減少時利用『狂歡之舞 (カーニバルダンス)』進行回復。

＊建議優先學習的技能

- おやすみダンス
- ディフェンスソング
- マタドールの歌



←與強敵對戰時使用歌唱系技能來強化我方吧。



☆服裝天球 No.9

黑魔導士

擅長魔法攻擊。可學得的攻擊用技能中，炎、冰、雷、水各類屬性分別有3種(各自威力不同)，能夠依照對手的狀況來施展攻擊。

Yuna

Rikku

Paine

取得方式

STORY Lv.1任務2【與露布蘭一夥的競爭!(ルブラン一味と競争!)】完成後，到0-1飛空艇艦橋(飛空艇・ブリッジ)與辛拉(シンラ)對話便可取得。

能力值高低

黑魔法系技能重要的MP與魔力相當高，相反地HP與防禦力相當低，面對物理攻擊的敵人十分不利。儘量使用裝飾品與效果配置盤來提昇防禦力，也可利用防護加強防禦能力。

HP	★☆☆☆☆	MP	★★★★☆
攻擊力	★☆☆☆☆	魔力	★★★★★
防禦力	★☆☆☆☆	魔法防御	★★★★★
敏捷	★★★☆☆	命中	★☆☆☆☆
迴避	★★☆☆☆	運	★★☆☆☆

可學習的技能



黑魔導士的戰鬥方式&修練方式

針對敵人弱點屬性進行攻擊。在這之前讓同伴先攻擊，藉著連鎖來增加傷害值。此外學得『黑魔法Lv.3』後裝上裝飾品『激發潛能(しぼりだす……)』(→P.212)，黑魔法系技能準備時間就能夠變成0。

建議使用『MP吸收』吸取敵人的MP。敵人MP吸盡後便無法獲得AP，但若是遇上元素(エレメンタル)種族怪物使用『MP吸收(アスピル)』吸取MP時便可互相吸取，不斷獲得AP。

＊建議優先學習的技能

- ファイガ
- MP吸收
- 黑魔法Lv.3



←使用「集中」三次後攻擊，傷害值為普通的1.75倍。



CHAPTER 3
裝備&道具
WORLD & CHARACTER
BATTLE SYSTEM
MONSTER
SCENARIO
SUB-EVENT
☆服裝天球 No.10
白魔導士
專門輔助同伴的魔導士。能學得的技能當中，從HP回復、對我方施展有利的狀態異常、到解除我方戰鬥不能狀態一應俱全。
DRESSPHERE
Yuna
Rikku
Paine
取得方式
STORY Lv.1任務3「尋找瓦卡！(ワッカを探せ！)」中打倒火龍(フレイムドラゴン)後取得。
FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA

能力值高低

魔力與魔法防禦力相當高，另一方面HP與防禦力較低，必須利用裝飾品來強化。此外為了快速進行回復及補助，請將速度提昇。而「回復」之類的回復量並不會因魔力上升有明顯的變化，因此可以不用刻意強化魔力。

HP	★☆☆☆☆	MP	★★★☆☆
攻擊力	★☆☆☆☆	魔力	★★★★☆
防禦力	★☆☆☆☆	魔法防御	★★★★★
敏捷	★★★☆☆	命中	★☆☆☆☆
迴避	★★☆☆☆	運	★★☆☆☆

可學習的技能



白魔導士的戰鬥方式&修練方式

戰鬥方式 平時利用『祈禱』慢慢回復我方HP，視情況再使用其它技能補助同伴。為了應付緊急狀況，請儘快學得『白魔法Lv.3』。而在利用白魔法系技能回復同伴時的準備時間，敵人可能會趁機攻擊，因此最好使用全體化。另外『祈禱』和『回復(ケアル)』的回復量在我方防禦壁(シェル)狀態時會減半，請務必牢記。

修練方式 使用『祈禱』與『元氣』不斷回復便能輕鬆取得AP。但要注意在HP全滿的情況下無法得到AP。

✻建議優先學習的技能

- ケアルラ
- デスペル
- 白魔法Lv.3



←不斷使用「祈禱」盡可能地回復同伴的HP吧。

槍手
魔銃士
道具射手
戰士
武士
暗黑騎士
狂戰士
歌姬
黑魔導士
白魔導士



RESSPHERE



盜賊

擁有偷取道具和金錢的能力。特徵是『戰鬥(戦う)』一回合可連續攻擊兩次，也能使用附加特殊效果的攻擊。善加活用高速的特性，便能夠迅速打倒敵人。

Yuna

Rikku

Paine

✪取得方式

(遊戲最初持有)

能力值高低

速度相當高，能在短時間內連續行動。另外超高的回避與運氣能輕易躲開敵人攻擊。另一方面攻擊與防禦相關能力較低，持久戰時請利用裝飾品、效果配置盤及狀態異常進行彌補。

HP	★★☆☆☆	MP	★★☆☆☆
攻擊力	★★☆☆☆	魔力	★★☆☆☆
防禦力	★★☆☆☆	魔法防御	★★★☆☆
敏捷	★★★★★	命中	★★★☆☆
迴避	★★★★★	運	★★★★★

可學習的技能



盜賊的戰鬥方式&修練方式

一邊偷取道具與基爾，一邊使用『偷取時間(時間をぬすむ)』和『偷取心智(心をぬすむ)』讓敵人發生異常狀態，使戰鬥順利進行。另外全員換成盜賊(シーフ)後活用高速特性，『戰鬥(戦う)』每隔2～3秒便能進行一次攻擊。敵人會因此不斷地被阻斷攻勢，還未行動就被打倒。

除了偷取敵人道具與金錢外，和黑魔導士相同，遇上元素(エレメンタル)種族怪物時使用『偷取MP(MPをぬすむ)』來互相吸取MP(→P.163)。而使用『遁走(とんずら)』並無法取得AP。

※ 建議優先學習的技能

- 時間をぬすむ
- いいものぬすむ
- さきがけ



←回避上升狀態下使用『偷取心智』某些怪物可輕鬆獲勝。



調教士

藉寵物力量作戰。每位角色的寵物都不相同，能力值高低及可學得技能也相異。此外一定條件下可更改寵物的名字(→P.449)。

Yuna & Kodaigo

Paine & Flurry

Rikku & Ghiki

☆取得方式

滿足特定條件(→P.417)後，到STORY Lv.3的14-1卡卡賽特山・山門(ガガゼト山・山門)與奇曼里(キマリ)交談便可取得

能力值高低-(優娜)

既無特別突出的能力值，也不至於太低，比較佩茵與莉可的調教師能力，攻擊力和防禦力稍高，魔力與速度較低。受攻擊力影響的技能相當多，請利用裝飾品進行提昇。

HP	★★★☆☆
攻擊力	★★★☆☆
防禦力	★★★☆☆
敏捷	★★★☆☆
迴避	★★☆☆☆

MP	★★☆☆☆
魔力	★★☆☆☆
魔法防御	★★☆☆☆
命中	★★☆☆☆
運	★★☆☆☆

可學習的技能

類別	技能	消費MP	必要AP	說明	頁數
主要指令	戦う(近)	0	20(已修得)	給予單體傷害	P.70
偷取心智	火炎コダイゴ	4	40(已修得)	給予單體傷害附加[illegible]	P.84
偷取心智	電撃コダイゴ	4	40	給予單體傷害附加[illegible]	P.86
偷取心智	コダイゴキャノン	5	80	[illegible]單體颳跑(ふきとばし)效果	P.86
偷取心智	回復コダイゴ	10	30	回復單體HP	P.86
偷取心智	おいで!	24	100	單體攻擊。傷害值為「戰鬥(戦う)」的約2.4倍	P.86
自動技能	歩くとHP回復	—	20	移動時回復HP	P.107
自動技能	コダイゴLv.2	—	80	[illegible]	P.106
偷取心智	神聖コダイゴ	18	30(已修得)	給予單體傷害[illegible]	P.86
偷取心智	氷結コダイゴ	4	40	給予單體傷害[illegible]	P.84
偷取心智	激流コダイゴ	4	40	給予單體傷害附加[illegible]	P.86
偷取心智	コダイゴの宣告	5	80	給予單體傷害附加死之宣告(死の宣告)效果	P.86
偷取心智	健康コダイゴ	10	40	解除單體大部分不利的狀態異常	P.86
自動技能	MP消費1/2	—	200	戰鬥中消費MP減半	P.106
自動技能	歩くとMP回復	—	20	移動時回復MP	P.107
自動技能	コダイゴLv.3	—	100	「子大吾」準備時間再縮短20%	P.106

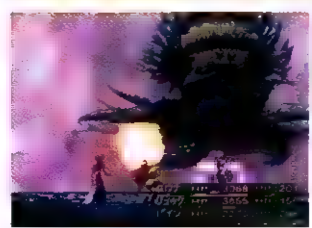
調教士-優娜的戰鬥方式&修練方式

戰鬥方式 針對敵人弱點屬性進行攻擊，或讓敵人發生狀態異常來戰鬥。學得『MP消費1/2』與『行走恢復MP(歩くとMP回復)』後便不會發生MP不足的窘境。此外對颳跑(ふきとばし)有效果的怪物使用『子大吾加農(コダイゴキャノン)』即可。不要忘記根據戰況使用『回復子大吾(回復ゴダイゴ)』進行回復。

修練方式 我方HP用『回復子大吾(回復コダイゴ)』回復即可。另外對於無法無效化遲緩(スロウ)與停止(ストップ)，又對冰屬性無效化或吸收的怪物重複使用『冰結子大吾(氷結コダイゴ)』可不斷取得AP。

✻建議優先學習的技能

- ●回復コダイゴ
- ●コダイゴキャノン
- ●歩くとMP回復



←優娜等級越高「子大吾加農」越容易打倒敵人

服裝天球
槍手
魔銃士
道具射手
戰士
武士
暗黑騎士
狂戰士
歌姬
黑魔導士
白魔導士
盜賊

能力值高低-(莉可)

傑出的速度，但其它能力並不高。請使用裝飾品盡量強化HP與防禦力。攻擊方面利用技能的特殊效果能有效攻擊，因此沒有必要刻意提昇攻擊力與魔力。

HP	★★★☆☆	MP	★★☆☆☆
攻擊力	★★☆☆☆	魔力	★★☆☆☆
防禦力	★★☆☆☆	魔法防御	★★☆☆☆
敏捷	★★★★☆	命中	★★☆☆☆
迴避	★★☆☆☆	運	★★☆☆☆

可學習的技能



類別	技能	消費MP	必要AP	說明	頁
主要指令	戦う(近)	0	20(已修得)	[illegible]	P.70
基奇	めかくしギキ	8	40(已修得)	[illegible]	P.86
基奇	ぶんどりギキ	12	40(已修得)	[illegible]	P.86
基奇	いじわるギキ	8	100	給予單體傷害附加弱慢動作(弱ディレイ)+準備中斷效果	P.86
基奇	げんきのギキ	10	30	[illegible]	P.86
基奇	あつまれ!	24	100	單體攻擊，傷害值為「戰鬥(戦う)」的約2.4倍	P.86
自動技能	歩くとHP回復	—	20	[illegible]	P.107
自動技能	ギキLv.2	—	80	[illegible]	P.106
基奇	ちゃっかりギキ	12	30(已修得)	[illegible]	P.86
基奇	だまらせギキ	8	80	[illegible]	P.86
基奇	おこらせギキ	8	100	[illegible]	P.86
基奇	いやしのギキ	10	40	解除單體大部分不利的狀態異常	P.86
基奇	おうえんギキ	12	80(已修得)	[illegible]	P.86
自動技能	MP消費1/2	—	200	戰鬥中消費MP減半	P.106
自動技能	歩くとMP回復	—	20	移動時回復MP	P.107
自動技能	ギキLv.3	—	100	「基奇(ギキ)」準備時間再縮短20%	P.106

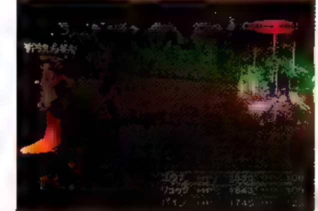
調教士-莉可的戰鬥方式&修練方式

利用「矇眼睛的基奇(めかくしギキ)」與「搗蛋的基奇(いじわるギキ)」削弱敵人後使用「戰鬥(戦う)」與「集合(あつまれ!)」給予傷害。但是基奇系技能中除了「集合」其它傷害值通通比「戰鬥」還少。進入持久戰時建議先使用「應援的基奇(おうえんギキ)」。

建議分別使用「元氣的基奇(げんきのギキ)」的回復與「應援的基奇(おうえんギキ)」的補助效果。使用「貪心的基奇(ちゃっかりギキ)」與「搶奪的基奇(ぶんどりギキ)」也同樣有效，偷取失敗後給予傷害照樣能獲得AP，但是可能會將敵人打倒。

✻ 建議優先學習的技能

- ●おこらせギキ
- ●いじわるギキ
- ●歩くとMP回復



←「應援的基奇」能夠強化物理方面的攻守。

能力值高低-佩茵

大部分的能力值介於優娜與莉可之間，比兩人有更高的命中及運氣。使用裝飾品時儘量強化防禦面較為妥當。另外擁有許多HP回復技能，不妨順便提昇魔力。

HP	★★★☆☆	MP	★★☆☆☆
攻擊力	★★★☆☆	魔力	★★☆☆☆
防禦力	★★★☆☆	魔法防御	★★☆☆☆
敏捷	★★★★☆	命中	★★★☆☆
迴避	★★☆☆☆	運	★★★☆☆

可學習的技能

類別	技能	消費MP	必要AP	說明	頁數
主要指令	戦う(近)	0	20(已修得)	[illegible]	P.70
弗羅里	フロリーポイズン	4	40	[illegible]	P.86
弗羅里	フロリーデス	20	60	單體即死(a)效果	P.86
弗羅里	フロリーアクセル	10	60	[illegible]	P.86
弗羅里	フロリーヒール	10	30(已修得)	[illegible]	P.86
弗羅里	カモン!	24	100	單體攻擊・傷害值為『戰鬥(戦う)』的約2.4倍	P.86
自動技能	歩くとHP回復	—	20	[illegible]	P.107
自動技能	フロリーLv.2	—	80	[illegible]	P.106
弗羅里	フロリーキャリー	8	40(已修得)	[illegible]	P.86
弗羅里	フロリーストーン	16	60	給予單體傷害附加石化效果	P.86
弗羅里	フロリーガード	10	60	回復單體HP附加防護(プロテス)狀態	P.86
弗羅里	フロリーシールド	10	60	回復單體HP附加防禦壁(シェル)狀態	P.86
弗羅里	フロリーリカバー	10	40	[illegible]	P.86
自動技能	MP消費1/2	—	200	戰鬥中消費MP減半	P.106
自動技能	歩くとMP回復	—	20	移動時回復MP	P.107
自動技能	フロリーLv.3	—	100	『芙羅利(フロリー)』準備時間再縮短20%	P.106

調教士-佩茵的戰鬥方式&修練方式

戰鬥方式 弗羅里系技能擁有許多即死、石化、麻痺效果等一擊必殺的特殊效果，確認敵人是否無效化之後便可儘量使用。另外回復HP時可在防禦壁(シェル)與防護(プロテス)狀態下使用『弗羅里治療(フロリーヒール)』回復我方全體HP，進攻防守相當有用。

修練方式 以『弗羅里治療(フロリーヒール)』回復同伴取得AP。或者『芙羅利加速(フロリーアクセル)』、『芙羅利防護(フロリーガード)』與『芙羅利防禦壁(フロリーシールド)』輪流使用一次，時間經過狀態解除後再使用也是個好方法。

✲ 建議優先學習的技能

- ●フロリーストーン
- ●フロリーガード
- ●歩くとMP回復



⬅『弗羅里衝刺(フロリーキャリー)』比『子大吾加農(コダイゴキャノン)』更容易使用成功。

☆服裝天球 No.13

DRESSPHERE

賭徒(ギャンブラー)

賭術相關道具的專家，擁有可使用骰子(ダイス)或輪盤(スロット)決定攻擊內容的特殊技能。也能夠學得戰鬥結束入手EXP與入手道具2倍的技能。



☆取得方式

在STORY Lv.3的魯卡(ルカ)舉辦的搶天球(スフィアブレイク)大會中獲勝，或跟STORY Lv.5的魯卡 36 魯卡=競技場・地下樓A(ルカ＝スタジアム・地下フロアA)的辛拉(シンラ)比賽搶天球獲勝。

能力值高低

速度、命中、運氣相當高，相對的攻擊力與魔力較低。建議使用不受攻擊力與魔力影響的技能或利用會心一擊(クリティカルヒット)增加傷害值來戰鬥。裝飾品強化時針對HP與防禦力即可。

HP	★☆☆☆☆	MP	★★★☆☆
攻擊力	★★☆☆☆	魔力	★★☆☆☆
防禦力	★☆☆☆☆	魔法防禦	★★★☆☆
敏捷	★★★★☆	命中	★★★★★
迴避	★★☆☆☆	運	★★★★★

可學習的技能



類別	技能	消費MP	必要AP	說明	頁
主要指令	戦う(遠)	0	20(已習得)	[illegible]	P.70
賭博	トゥーダイス	4	20	[illegible]	P.90
賭博	アタックスロット	0	60(已習得)	[illegible]	P.86
賭博	アイテムスロット	0	80	以輪盤決定要發動的技能。((P.175)	P.88
賭博	幸運	8	30	[illegible]	P.90
主要指令	ゆうわく	0	60	[illegible]	P.70
自動技能	EXP2倍	—	80	[illegible]	P.107
自動技能	ギル2倍	—	100	打倒敵人後獲得的基爾(ギル)2倍	P.107
主要指令	わいろ	0	40	[illegible]	P.70
賭博	フォーダイス	8	100	給予4個骰子數目的回數攻擊。((P.174)	P.90
賭博	マジックスロット	0	70	[illegible]	P.88
賭博	ランダムスロット	0	120	以輪盤決定要發動的技能(P.175)	P.90
賭博	おすそわけ	8	40	全體運氣上升3	P.90
自動技能	絶対クリティカル	—	160	維持會心攻擊(クリティカル)狀態	P.105
自動技能	ピンチにMP消費0	—	30	剩餘HP未滿1/3時消費MP0	P.105
自動技能	アイテム2倍	—	100	敵人掉落消費道具數量2倍	P.107

賭徒(ギャンブラー)的戰鬥方式&修練方式

戰鬥方式 藉著高運氣及『絶對會心攻擊(絶対クリティカル)』進行會心一擊(クリティカルヒット)來彌補攻擊力不足。另外『隨機輪盤(ランダムスロット)』的『恭喜(オメデトウ！)』讓敵人離開，以及『道具輪盤(アイテムスロット)』的『強力防護改(マイティガード改)』能有效增強防守面。記得要在設定(コンフィグ)畫面將ATB調成『等待(ウェイト)』讓輪盤迴轉戰鬥時不會流動。『～骰子(～ダイス)』建議用在會減輕普通傷害的怪物身上。

修練方式 使用『魔法輪盤(マジックスロット)』的『強烈回復(ケアルラ)』或『隨機輪盤(ランダムスロット)』的『回復(ケアル)』之類技能回復我方即可。

✻ 建議優先學習的技能

- ランダムスロット
- 絶対クリティカル
- EXP2倍



←「～輪盤(～スロット)」可暫停遊戲來鎖定輪盤。

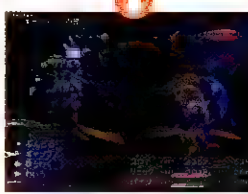
服裝天球
槍手
魔銃士
道具射手
戰士
武士
暗黑騎士
狂戰士
歌姬
黑魔導士
白魔導士
盜賊
調教士

『輪盤(～スロット)』的系統

使用賭博(ギャンブル)「～輪盤」時畫面左下會出現三條捲軸。每個捲軸的圖案配置如右頁所示。另外捲軸開始轉動的位置都是以亂數決定。捲軸每次按下●鈕時會從左而右順序停止，依照全部捲軸的圖案排列，決定發動的技能種類及順序。有時會連續發動複數的技能。



←執行「魔法輪盤(マジックスロット)」後，按下●鈕停下各個捲軸。



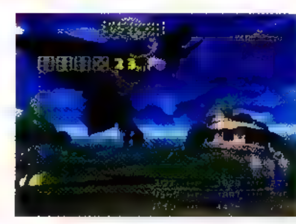
←轉軸完全停止，準備時間結束後發動對應的技能。

＊發動技能的決定方式

❶依照右圖箭頭的順序確認圖案。
❷準備時間開始。
❸有相符的組合，準備時間結束後便發動技能(アビリティ)(有複數組合時按照確認順序發動)。無相符組合會出現一次「槓龜(スカ)」。

『～骰子(～ダイス)』的系統

使用賭博「～骰子」擲骰子時，「雙骰(トゥーダイス)」的話2個、「四骰(フォーダイス)」的話有4個骰子。然後針對亂數決定的一位敵人進行與總數相符的回數攻擊。若所有骰子數目相同，每一擊的威力會增加(參照下表)。



←中斷敵人攻擊後連鎖成立，每一擊的傷害值增加。

＊「～骰子」中給予敵人的傷害值

指令	數目	每一擊的傷害值
雙骰	全部相同(1)	自己等級X40
	全部相同(2~6)	自己等級X4
	其它	自己等級X2
四骰	全部相同(1)	自己等級X100
	全部相同(2~6)	自己等級X2
	其它	自己等級X1



➡所有數字都是1時和會心一擊(クリティカルヒット)一樣長時間中斷敵人攻擊。

ULTIMANIA COLUMN【骰子數目的機率】

賭博「～骰子」中擲出的骰子數目由亂數決定。數字相同的話傷害值便會倍增。相對於機率「雙骰」的1/6，「四骰」的1/216低了許多。因此相較於「四骰」，「雙骰」給予敵人重大傷害的機會高了許多。



←綜合機率以及各自的傷害值，還是以「雙骰(トゥーダイス)」較為實用。

☆「～輪盤」一覽表

攻擊輪盤

許多帶有特殊效果的攻擊，攻擊力高時建議使用「覇弾」。

按照此順序迴轉（各捲軸開始位置以亂數決定）。

名稱	效果	頁碼
真・斬鉄	敵全體即死效果(a)	P.86
エクスカリバー	敵單體聖屬性攻擊	P.88
ぶちかます	敵單體HP殘量減半	P.88
ディレイバスター	敵單體延遲動作(強ディレイ)效果	P.88
覇弾	敵全體傷害	P.88
いあつする	敵單體遲緩(スロウ)效果	P.88
一新	回復自我HP等效果	P.88
パワーブレイク	敵單體攻擊力降2	P.88
破魔	敵單體MP減少	P.88
かっとばす	敵單體除名(ふきとばし)效果	P.88
アーマーブレイク	敵單體防禦力降2	P.88
スカ	我方全體HP殘量1/4	P.88

魔法輪盤

具備攻擊與回復用技能，提昇魔力後好好利用。

按照此順序迴轉（各捲軸開始位置以亂數決定）。

名稱	效果	頁碼
アルテマ	敵全體傷害	P.88
暗黒の空	連續一次攻擊	P.88
フレア	敵單體攻擊	P.88
グラビデ	敵全體HP殘量3/4	P.88
ファイガ	敵全體火屬性攻擊	P.88
リレイズ	我方單體自動復活(リレイズ)狀態	P.88
バイオ	敵全體毒效果	P.88
ブレイク	敵單體石化效果	P.88
サンダラ	敵全體雷屬性攻擊	P.88
エスナ	解除我方單體狀態異常	P.88
ケアルラ	回復我方全體HP	P.88
スカ	我方全體HP殘量1/4	P.88

道具輪盤

有許多回復用及補助用道具，「強力防護改(マイティガード改)」與「至高的魔石(至高の魔石)」相當便利。

按照此順序迴轉（各捲軸開始位置以亂數決定）。

名稱	效果	頁碼
ラストエリクサー改	回復我方全體所有HP、MP	P.88
マイティガード改	我方全體防禦用效果	P.88
至高の魔石	敵全體傷害	P.88
ラストエリクサー	回復我方全體所有HP、MP	P.88
聖なる魔石	連續八次聖屬性攻擊	P.88
マイティガード	我方全體防禦用效果	P.90
メガエーテル	回復我方全體MP	P.90
エーテル	回復我方單體MP	P.90
L爆弾	敵全體傷害	P.90
月のカーテン改	我方全體防禦壁(シェル)狀態	P.90
光のカーテン改	我方全體防護(プロテス)狀態	P.90
スカ	我方全體HP殘量1/4	P.90

隨機輪盤

能使用各種效果的技能，特別推薦「恭喜」。

按照此順序迴轉（各捲軸開始位置以亂數決定）。

名稱	效果	頁碼
オメデトウ!	戰鬥後獲得基爾(ギル)	P.90
メガポーション	回復我方全體HP	P.90
ブリザガ	敵全體冰屬性攻擊	P.90
真夜中の叫び	敵全體傷害	P.90
ダークマター	敵全體傷害	P.90
フルブレイク	敵單體能力值下降	P.90
メンタルブレイク	敵單體魔法防禦降2	P.90
ケアル	回復我方全體HP	P.90
プレミア手榴弾	敵全體傷害	P.90
ハイポーション	回復我方單體HP	P.90
ポーション	回復我方單體HP	P.90
スカ	我方全體HP殘量1/4	P.90



戲偶士(きぐるみ士)

海鷗團秘密服裝。特殊的造型下隱藏著驚人的能力，能夠使用其它服裝學得的技能。各角色的能力值與技能不同為其特徵之一。

Rikku in Caitsith

Yuna in Moogle

Paine in Tonberry

✪取得方式

STORY Lv.5完成所有地方的劇情章節後取得(→P.449)

能力值高低-(優娜)

所有能力值都在全部服裝平均以上，HP與防禦力較其他兩人高。攻擊力稍低，以裝飾品強化後「戰鬥(戦う)」與劍技系技能傷害量增加。受魔力影響的技能較少因此不需太重視。

HP	★★★★★	MP	★★★★★
攻擊力	★★★★☆	魔力	★★★★☆
防禦力	★★★★★	魔法防御	★★★★★
敏捷	★★★★★	命中	★★★★★
迴避	★★★★☆	運	★★★★☆

可學習的技能

類別	技能	消費MP	必要AP	說明	頁
主要指令	戦う(近)	0	20(已修得)	[illegible]	P.70
戲偶魔法	モグケアル	10	10(已修得)	[illegible]	P.90
戲偶魔法	モグウォール	18	10(已修得)	[illegible]	P.90
戲偶魔法	モグケアルジャ	15	40	[illegible]	P.90
戲偶魔法	モグウォールジャ	24	40	[illegible]	P.92
戲偶魔法	モグビィーム(※1)	99	80	單體傷害，無視對方防禦力	P.92
自動技能	オートシェル	—	80	[illegible]	P.105
主要指令	剣技	—	80	[illegible]	P.69
戲偶魔法	モグチャージ	0	40	[illegible]	P.92
戲偶魔法	モグリジェネ	18	10(已修得)	[illegible]	P.90
戲偶魔法	モグアレイズ	40	10(已修得)	[illegible]	P.90
戲偶魔法	モグリジェネジャ	24	40	[illegible]	P.92
戲偶魔法	モグアレイズジャ	60	40	[illegible]	P.92
自動技能	リボン(a)(※1)	—	999	防止大部份不利的狀態異常	P.105
自動技能	オートプロテス	—	80	維持防護(プロテス)狀態	P.105
主要指令	妖術	—	80	[illegible]	P.69

※1……戰士學得「危機時的防護(ピンチにプロテス)」後出現

戲偶士-(優娜)的戰鬥方式&修練方式

戰鬥方式 使用戲偶(きぐるみ)魔法系技能回復或補助，一面用「戰鬥(戦う)」與劍技系技能攻擊。「莫古光束(モグビィーム)」能給予高防禦力敵人極大傷害，但需消費MP99。利用「莫古充電(モグチャージ)」慢慢回復MP，維持在99以上即可。此外優娜等級到達65時「莫古光束(モグビィーム)」的傷害值高達1萬點。儘可能先進行攻擊限界突破。

修練方式 使用技能回復或補助我方，以妖術「MP吸收」重複吸取敵人MP不斷取得AP。

✻ 建議優先學習的技能

- モグケアルジャ
- リボン
- 剣技



←遇上防禦力較低的敵人，建議使用妖術「黑暗天空(暗黒の空)」。

服裝天球
槍手
魔銃士
道具射手
戰士
武士
暗黑騎士
狂戰士
歌姬
黑魔導士
白魔導士
盜賊
調教士
賭徒

能力值高低-(莉可)

和優娜與佩茵相比，MP、魔力、防禦力最高。建議裝配裝飾品與效果配置盤提昇魔力增加攻擊傷害力。攻擊力並不高，但對可學得技能影響較少，因此不用太在意。

HP	★★★★★	MP	★★★★★
攻擊力	★★★☆☆	魔力	★★★★★
防禦力	★★★★★	魔法防御	★★★★★
敏捷	★★★★★	命中	★★★★☆
迴避	★★★★☆	運	★★★★☆

可學習的技能



分類	技能	消費MP	必要AP	效果	頁
主要指令	戦う(近)	0	20(已修得)	[illegible]	P.70
戲偶魔法	ケットファイア	12	10(已修得)	[illegible]	P.92
戲偶魔法	ケットサンダー	12	10(已修得)	[illegible]	P.92
戲偶魔法	ケットブリザド	12	10(已修得)	[illegible]	P.92
戲偶魔法	ケットウォータ	12	10(已修得)	[illegible]	P.92
戲偶魔法	パワーイレイサー	12	40	[illegible]	P.92
戲偶魔法	アーマーイレイサー	12	40	[illegible]	P.92
戲偶魔法	マジックイレイサー	12	40	[illegible]	P.92
戲偶魔法	メンタルイレイサー	12	40	[illegible]	P.92
戲偶魔法	スピードイレイサー	12	40	[illegible]	P.92
戲偶魔法	星から来た友人(※1)	48	80	全體飄跑(ふきとばし)效果	P.92
自動技能	リボン(a)(※1)	—	999	防止大部份不利的狀態異常	P.105
自動技能	オートシェル	—	80	[illegible]	P.105
自動技能	オートプロテス	—	80	維持防護(プロテス)狀態	P.105
主要指令	あばれる	—	80	[illegible]	P.69
主要指令	白魔法	—	80	[illegible]	P.69

※1……戰士學得「危機時的防護(ピンチにプロテス)」後出現

戲偶士-(莉可)的戰鬥方式&修練方式

[illegible] 利用「大地之[illegible](ケットファイア)」石化敵人或「～下降(～イレイサー)」來削弱敵人能力。而針對敵人弱點屬性攻擊的話，即使石化無效化也能造成相當傷害，也可使用「從星星來的朋友(星から来た友人)」飄跑(ふきとばし)效果打倒敵人，但要注意莉可等級93以上便無法成功。

[illegible] 「～下降」的效果達到極限儘量施展以取得AP。另外用暴動(あばれる)「撲咬(ぶちかます)」慢慢削減敵人HP，白魔法「回復(ケアル)」回復我方HP也是不錯的方法。

✻ 建議優先學習的技能

- パワーイレイサー
- 星から来た友人
- リボン



⬅莉可等級在敵人之上，便能相當準確石化敵人。

能力值高低-(佩茵)

攻擊力與命中遠比其他兩人高。戲偶(きぐるみ)劍法系技能只跟攻擊力有關，應該能充分活用該技能。魔力與回避稍低，但並不構成致命的弱點。

HP	★★★★★	MP	★★★★★
攻擊力	★★★★☆	魔力	★★★☆☆
防禦力	★★★★★	魔法防御	★★★★★
敏捷	★★★★☆	命中	★★★★★
迴避	★★★☆☆	運	★★★★☆

可學習的技能

類別	技能	消費MP	必要AP	說明	頁
主要指令	戦う(近)	0	20(已修得)	[illegible]	P.70
戲偶士劍法	トンベリ黙り斬り	10	20(已修得)	[illegible]	P.92
戲偶士劍法	トンベリ暴れ斬り	10	10(已修得)	[illegible]	P.92
戲偶士劍法	トンベリ石化斬り	10	20(已修得)	[illegible]	P.92
戲偶士劍法	トンベリ四重斬り	10	30(已修得)	[illegible]	P.92
戲偶士劍法	サボテンマシンガン(※1)	99	80	單體傷害。無視對方防禦力	P.92
自動技能	オートシェル	—	80	[illegible]	P.105
主要指令	奥義	—	80	[illegible]	P.69
戲偶士劍法	トンベリ暗黒斬り	10	10(已修得)	[illegible]	P.92
戲偶士劍法	トンベリ眠り斬り	10	10(已修得)	[illegible]	P.92
戲偶士劍法	トンベリ猛毒斬り	10	10(已修得)	[illegible]	P.92
戲偶士劍法	トンベリ止め斬り	10	20(已修得)	[illegible]	P.92
戲偶士劍法	トンベリ一発斬り	10	20(已修得)	[illegible]	P.92
自動技能	リボン(a)(※1)	—	999	防止大部份不利的狀態異常	P.105
自動技能	オートプロテス	—	80	維持防護(プロテス)狀態	P.105
主要指令	黒魔法	—	80	[illegible]	P.69

※1……戰士學得「危機時的防護(ピンチにプロテス)」後出現

戲偶士-(佩茵)的戰鬥方式&修練方式

戰鬥方式 戲偶(きぐるみ)劍法系技能的特殊效果在敵人沒有無效化能力下才能發揮。善用「唐貝利石化斬(トンベリ石化斬り)」與「唐貝利一發斬(トンベリ一発斬り)」一擊必殺或「唐貝利四重斬(トンベリ四重斬り)」削弱敵人能力。此外學得武士(サムライ)「光彈(光弾)」與「霸彈(覇弾)」後儘快學會「奧義」，便能給予敵人絕大的傷害。

修練方式 使用戲偶劍法系技能效果不差。除了用回復劑(ポーション)與奧義「一新」回復HP外，藉著裝備裝飾品與效果配置盤後可使用的技能來獲取AP。

※ **建議優先學習的技能**

- サボテンマシンガン
- リボン
- 奥義



⬅善用高攻擊力不斷使用「戰鬥(戦う)」進行攻擊。



★服裝天球 No.15

花精(フロラフルル)

ライトキーパー
レフトキーパー

優娜的特殊服裝。如白色花朵般的姿態，可使用屬性攻擊。支援單位右門將(ライトキーパー)負責回復與補助，左門將(レフトキーパー)負責發動狀態異常。

Yuna

取得方式

STORY Lv.2任務7「取得戰鬥服吧！(喬瑟寺院)(戦闘服を手に入れろ！(ジョゼ街道)」」進行中在6-1撿拾取得。

能力值高低花精

HP、MP、攻擊力、魔力相當高，無論物理或魔法都能造成絕大傷害。另一方面速度與回避較低，會承受較多攻擊。為保險起見，換裝之前最好維持回避上升狀態。

能力	評價	能力	評價
HP	★★★★★	MP	★★★★★
攻擊力	★★★★★	魔力	★★★★★
防禦力	★★★☆☆	魔法防御	★★★★☆
敏捷	★★☆☆☆	命中	★★★★☆
迴避	★★☆☆☆	運	★★☆☆☆

可學習的技能

類別	技能	消費MP	必要AP	效果	頁
主要指令	戦う(近)	0	20(已修得)	給予單體傷害	P.70
花精魔法	ヒート乱舞	0	10(已修得)	給予單體三次傷害・[illegible]	P.92
花精魔法	エレキ乱舞	0	10(已修得)	給予單體三次傷害・[illegible]	P.92
花精魔法	バリア	36	20	自我魔法無效化	P.94
花精魔法	フレア乱舞	64	24	給予單體三次傷害・[illegible]	P.94
花精魔法	オールレイズ	70	8	[illegible]	P.94
自動技能	HP2倍	—	20	最大HP提昇100%	P.106
自動技能	HP限界突破(※1)	—	20	讓最大HP能夠突破 9999	P.106
主要指令	ライブラ	0	4	調查單體能力	P.70
花精魔法	アイス乱舞	0	10(已修得)	給予單體三次傷害・[illegible]	P.92
花精魔法	アクア乱舞	0	10(已修得)	給予單體三次傷害・[illegible]	P.92
花精魔法	シールド	36	20	自我物理無效化	P.92
自動技能	大乱舞	0	30	給予單體十二次傷害・無屬性攻擊	P.70
自動技能	リボン(b)	—	30(已修得)	防止大部份[illegible]	P.105
自動技能	HP3倍	—	30	最大HP再提昇100%	P.106
自動技能	ダメージ限界突破(※2)	—	20	傷害值與回復量上限增加至99999	P.107

※1……持有晨曦的露珠(暁のしずく)後出現(→P.220)

※2……持有黃昏的露珠(黄昏のしずく)後出現(→P.220)

バリア→シールド、フレア乱舞→大乱舞、HP2倍→HP3倍

花精的戰鬥方式&修練方式

戰鬥方式 花精與支援單位無回復MP技能。因此平時要以『戰鬥(戦う)』保存MP，針對敵人弱點屬性給予重大傷害。數次連續攻擊的『灼熱亂舞(ヒート乱舞)』與『大亂舞(大乱舞)』能夠連鎖增加傷害值。但由於是亂數決定，最好在只有一位敵人時使用。

修練方式 建議使用花精(フロラ)魔法系技能。攻擊HP高的敵人後使用右門將(ライトキーパー)『白色回復(ホワイトポーレン)』回復其HP如此重複獲得AP。

✲建議優先學習的技能

- 大乱舞
- オールレイズ
- HP3倍



←『大亂舞(大乱舞)』準備時間長，相對的傷害值越驚人。

服裝天球
槍手
魔銃士
道具射手
戰士
武士
暗黑騎士
狂戰士
歌姬
黑魔導士
白魔導士
盜賊
調教士
賭徒
戲偶士
[illegible]
重裝騎兵
[illegible]
[illegible]
[illegible]
道具
[illegible]
[illegible]

能力值高低-右門將(ライトキーパー)

MP、攻擊力、魔力、魔法防禦較高，速度最低。行動步調緩慢，即使「衝刺之花(ラッシュフロラ)」加速(ヘイスト)狀態也無多大幫助，請謹慎選擇使用。此外右門將(ライトキーパー)並無消費MP的技能。

HP	★★★☆☆	MP	★★★★☆
攻擊力	★★★★★	魔力	★★★★★
防禦力	★★★☆☆	魔法防御	★★★★☆
敏捷	★☆☆☆☆	命中	★★★☆☆
迴避	★☆☆☆☆	運	★☆☆☆☆

可學習的技能

類別	技能	消費MP	必要AP	效果	頁
右門將術	ホワイトポーレン	0	10(已修得)	回復全體HP	P.94
右門將術	ハードシーズ	0	10(已修得)	全體防禦[illegible]狀態	P.94
右門將術	ミラーペタル	0	10(已修得)	全體反射([illegible])狀態	P.94
右門將術	フロラボム	0	10(已修得)	全體傷害附加[illegible]下降1	P.94
右門將術	マジカルフロラボム	0	10	全體傷害附加魔力下降1	P.94
主要指令	ラストライト	0	20	給予單體傷害	P.70
自動技能	HP2倍	—	20	最大HP提昇[illegible]	P.106
自動技能	HP限界突破(※1)	—	20	讓最大HP能夠突破 9999	P.106
右門將術	ホワイトハニー	0	10	全體恢復([illegible])狀態	P.94
右門將術	ハードリーフ	0	10(已修得)	全體防護([illegible])狀態	P.94
右門將術	ラッシュフロラ	0	20	全體加速(ヘイスト)狀態	P.94
右門將術	フルルボム	0	10	全體傷害附加[illegible]下降1	P.94
右門將術	マジカルフルルボム	0	10	全體傷害附加魔法防禦下降1	P.94
自動技能	リボン(b)	—	30(已修得)	[illegible]	P.105
自動技能	HP3倍	—	30	最大HP再提昇100%	P.106
自動技能	ダメージ限界突破(※2)	—	20	傷害值與回復量上限增加至99999	P.107

※1……持有晨曦的露珠(暁のしずく)後出現(P.220)
※2……持有黃昏的露珠(黄昏のしずく)後出現(P.220)

右門將的戰鬥方式&修練方式

[illegible] 優娜的特殊服裝中只有右門將擁有回復及補助能力。基本上使用「白色回復(ホワイトポーレン)」與「心之沙洲(ハードリーフ)」來補助同伴。有餘力攻擊時，使用「芙羅菈之炸彈(フロラボム)」與「芙露露炸彈(フルルボム)」降低敵人能力較有效。敵人只有一位時，使用「終極之右(ラストライト)」比「芙羅拉光束(フロラボム)」具有更大的傷害值。

[illegible] 利用「白色回復」回復並獲得AP，或使用「白色甜心(ホワイトハニー)」與「心之種子(ハードシーズ)」來產生有利的狀態異常也不失為好方法。

✻ 建議優先學習的技能

- フルルボム
- HP2倍
- HP3倍



⬅需要回復與補助時，攻擊就交給花精和右門將。

能力值高低-左門將(レフトキーパー)

所有能力值與右門將相同。由於速度較低，儘量使用全體攻擊以節省時間。此外與右門將相同，左門將的技能也不需消費MP。

HP	★★★☆☆	MP	★★★★☆
攻擊力	★★★★★	魔力	★★★★★
防禦力	★★★☆☆	魔法防御	★★★★☆
敏捷	★☆☆☆☆	命中	★★★☆☆
迴避	★☆☆☆☆	運	★☆☆☆☆

可學習的技能

類別	技能	消費MP	必要AP	效果	頁
左門將術	ドリームホーリン	0	10(已修得)	[illegible]	P.94
左門將術	マッドシーズ	0	10(已修得)	[illegible]	P.94
左門將術	スティッキーハニー	0	10(已修得)	[illegible]	P.94
左門將術	ハーフデスペタル	0	10(已修得)	[illegible]	P.94
左門將術	ポイズンリーフ	0	10	[illegible]	P.94
左門將術	デスペタル	0	10	單體即死效果(b)	P.94
左門將術	サイレントホワイト	0	20(已修得)	[illegible]	P.94
左門將術	ハードハニー	0	20	[illegible]	P.94
左門將術	パニックフロージョン	0	10	全體傷害附加混亂效果	P.94
左門將術	アッシュフロージョン	0	10	全體傷害附加石化效果	P.94
主要指令	ラストレフト	0	20	[illegible]	P.70
自動技能	リボン(b)	—	30(已修得)	[illegible]	P.105
自動技能	HP2倍	—	20	[illegible]	P.106
自動技能	HP3倍	—	30	最大HP再提昇100%	P.106
自動技能	HP限界突破(※1)	—	20	讓最大HP能夠突破 9999	P.106
自動技能	ダメージ限界突破(※2)	—	20	傷害值與回復量上限增加至99999	P.107

ポイズンリーフ → デスペタル；ハードハニー → パニックフロージョン；パニックフロージョン → アッシュフロージョン；HP2倍 → HP3倍

※1……持有晨曦的露珠(暁のしずく)後出現(→P.220)
※2……持有黃昏的露珠(黄昏のしずく)後出現(→P.220)

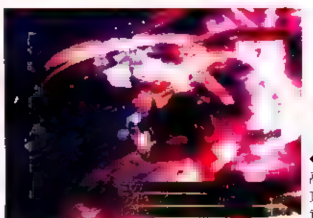
左門將的戰鬥方式&修練方式

[illegible] 活用『即死(デスペタル)』即死效果與『石化(アッシュフロージョン)』石化效果迅速打倒敵人。對這些效果無效化的敵人可使用『終極之左(ラストレフト)』。左門將(レフトキーパー)具有物理以及特殊魔法攻擊，請根據敵人防禦力或魔法防禦高低來對應使用。攻擊型式以技能(アビリティ)名稱前圖示判別，如『夢的還原(ドリームホーリン)』為特殊魔法，『靜寂之白(サイレントホワイト)』為物理攻擊。

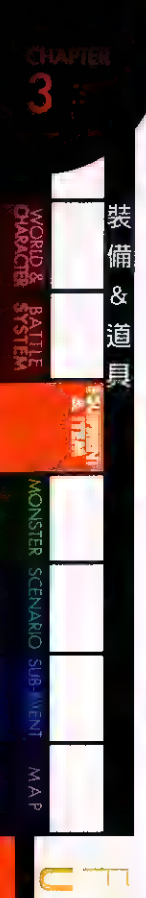
[illegible] 使用『逐漸死亡(ハーフデスペタル)』慢慢削減敵人HP即可。

※ 建議優先學習的技能

- アッシュフロージョン
- ラストレフト
- HP3倍



←由於攻擊力高，使用物理攻擊可獲得滿意的傷害值



☆服裝天球 No.16

DRESSSPHERE

馬其那重機兵 スマッシャーR クラッシャーL

莉可的特殊服裝。與大型馬其那(マキナ)結合，兩肩設有支援單位。擁有豐富特殊效果的技能，支援單位也具有回復HP、MP的能力。

Rikku

取得方式

STORY Lv.2任務6【綠洲調查(オアシス調査)】進行中在11-3比卡內爾·綠洲(岸)(ビーカネル·オアシス(岸))洽獲取得

能力值高低-馬其那重機兵

攻擊力與防禦力相當高，但速度、回避、運氣相當低。視情況在最好換裝前維持魔法防禦上升及命中上升。此外重裝機兵的技能只受到攻擊力影響，並不用特意去提昇魔力。

HP	★★★★☆	MP	★★★★☆
攻擊力	★★★★★	魔力	★★★☆☆
防禦力	★★★★☆	魔法防御	★★☆☆☆
敏捷	★★☆☆☆	命中	★★★★☆
迴避	★☆☆☆☆	運	★☆☆☆☆

可學習的技能

分類	技能	消費MP	必要AP	說明	頁
主要指令	戦う(近)	0	10(已修得)	[illegible]	P.70
主要指令	リバイバル	0	10	[illegible]	P.70
馬其那席茲姆	デスミサイル	12	10(已修得)	[illegible]	P.94
馬其那席茲姆	バイオミサイル	12	10(已修得)	[illegible]	P.94
馬其那席茲姆	ブレイクミサイル	12	10(已修得)	[illegible]	P.94
馬其那席茲姆	バーサクミサイル	12	10	[illegible]	P.94
馬其那席茲姆	ストップミサイル	12	10	單體傷害附加停止(ストップ)效果	P.94
馬其那席茲姆	コンフュミサイル	12	10	單體傷害附加混亂效果	P.94
馬其那席茲姆	ショックウェーブ	36	20	[illegible]	P.94
馬其那席茲姆	ショックストーム	36	20	全體傷害附加強制動作(強ディレイ)效果	P.96
主要指令	ヴァジュラ	0	30	給予全體傷害	P.72
自動技能	リボン(b)	—	30(已修得)	[illegible]	P.105
自動技能	HP2倍	—	20	[illegible]	P.106
自動技能	HP3倍	—	30	最大HP再提昇100%	P.106
自動技能	HP限界突破(※1)	—	20	讓最大HP能夠突破9999	P.106
自動技能	ダメージ限界突破(※2)	—	20	傷害值與回復量上限增加至99999	P.107

※1……持有馬其那融合爐(マキナリアクター)後出現(→P.220)
※2……持有馬其那加速器後出現(→P.220)

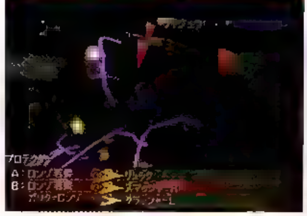
馬其那重機兵的戰鬥方式&修練方式

戰鬥方式 主要使用『戰鬥(戦う)』，再輔以石化效果的「石化飛彈(ブレイクミサイル)」、給敵人極大傷害的『衝擊波(ショックウェーブ)』較有效率。此外善用準備時間相當長，但傷害值是『戰鬥(戦う)』5倍的『超重擊(ヴァジュラ)』。並注意馬其那重機兵與支援單位的攻擊，在對方高防禦力或防護(プロテス)及防禦力上升狀態時，傷害值會被減弱。

修練方式 只用馬其那重機兵『戰鬥(戦う)』來攻擊敵人獲得AP。如此一來是較有效率的方法。

※建議優先學習的技能

- ●ショックウェーブ
- ●ヴァジュラ
- ●HP3倍



←「超重擊(ヴァジュラ)」有可能會被回避，請在命中上升狀態下使用。

能力值高低－截擊者R(スマッシャーR)

各項能力值比馬其那重機兵稍低，但攻擊相當高，能給予敵人極大傷害。魔力稍低，但只影響「MP填能(MPリペア)」的回復量，對「HP填能(HPリペア)」的回復量並沒有任何影響(以最大HP來決定)。

HP	★★★☆☆	MP	★★★☆☆
攻擊力	★★★★★	魔力	★★★★☆
防禦力	★★★☆☆	魔法防御	★★☆☆☆
敏捷	★☆☆☆☆	命中	★★★☆☆
迴避	★☆☆☆☆	運	★☆☆☆☆

可學習的技能



※1……持有馬其那配合爐(マキナリアクター)後出現(→P.220)　※2……持有馬其那加速器(マキナリアクター)後出現(→P.220)

截擊者R的戰鬥方式&修練方式

戰鬥方式 基本上建議使用「追蹤光束(ホーミングレイ)」攻擊。遇上強敵時一面用「HP填能(HPリペア)」與「防禦裝甲(プロテクター)」回復及補助，一面利用「反裝甲彈(反アーマー弾)」削弱敵人能力值，「催眠彈(スリプル弾)」與「緩慢彈(スロウ弾)」阻止敵人行動。並先以「掃描(スキャン)」調查無效化能力種類。此外「榴彈(榴弾)」威力比「追蹤光束(ホーミングレイ)」還差，可以不使用。

修練方式 對同伴施展「HP填能」與「掩護(シェルター)」便能有效獲得AP。請注意使用「掃描」並不會取得AP。

※建議優先學習的技能

- 反アーマー弾
- プロテクター
- HP3倍



←「HP填能」雖然方便，但對方在防禦壁狀態下回復量會減半。

能力值高低-粉碎者L(クラッシャーL)

能力值高低與截擊者R相同。攻擊力高，使用的技能也只受攻擊力影響，是相當優秀的攻擊主力。此外速度低這一點可用『加速器(ブースター)』的加速(ヘイスト)效果來彌補，但並不會有太大變化。

HP	★★★☆☆	MP	★★★☆☆
攻擊力	★★★★★	魔力	★★★★☆
防禦力	★★★☆☆	魔法防御	★★☆☆☆
敏捷	★☆☆☆☆	命中	★★★☆☆
迴避	★☆☆☆☆	運	★☆☆☆☆

可學習的技能



※1……持有馬其那融合爐(マキナリアクター)後出現(→P.220)
※2……持有馬其那加速器(マキナブースター)後出現(→P.220)

粉碎者L的戰鬥方式&修練方式

戰鬥方式 補助同伴或是用『追蹤光束(ホーミングレイ)』進行攻擊。遇上強敵時建議用『攻擊補助(オフェンス)』強化攻擊力高的馬其那重機兵(マキナマズル)。另外『闇暗彈(ブライン弾)』與『沉默彈(サイレス弾)』特殊效果無法對無效化對象作用，請依照狀況使用。面對只魔法攻擊的敵人，可利用『反魔法彈(反マジック弾)』來降低魔力，使戰鬥順利進行。

修練方式 和截擊者R相同，不斷使用『HP填能』與『MP填能(MPリペア)』進行回復即可。視情況也可對同伴使用『攻擊輔助(オフェンス)』與『防禦(ディフェンス)』。

✻ **建議優先學習的技能**

- ●反マジック弾
- ●オフェンス
- ●HP3倍



⬅攻擊交給馬其那重機兵，一旁用「攻擊輔助」進行強化。


CHAPTER 3
裝備&道具
WORLD & CHARACTER
BATTLE SYSTEM
MONSTER
SCENARIO
EVENT
MAP
☆服裝天球 No.17
斬騎王
右之翼
左之翼
佩茵的特殊服裝。刀與劍的組合設，較優娜和莉可的特殊服裝有更特殊化的攻擊能力。具有許多讓敵人狀態異常的技能。
入手方法
STORY Lv.1～2裡和 10-8 馬卡拉尼森林・天球之泉(マカラーニャの森・スフィアの泉)的特瓦梅爾(トワメル)交談四次便可取得。
Paine
FINAL FANTASY X-2
ULTIMANIA

能力值高低-斬騎王

攻擊力是全服裝中最高。HP、防禦力、魔法防禦相當優秀。MP是所有當中最低，但由於斬騎王並沒有消費MP的技能，因此無太大問題。另外速度比起花精和馬其那重機兵稍高出一些。

HP	★★★★★	MP	★☆☆☆☆
攻擊力	★★★★★	魔力	★★★★☆
防禦力	★★★★☆	魔法防御	★★★☆☆
敏捷	★★☆☆☆	命中	★★★★★
迴避	★★★☆☆	運	★★★☆☆

可學習的技能



※1……持有不敗之秘伝後出現(→P.220)　※2……持有常勝之秘伝後出現(→P.220)

斬騎王的戰鬥方式&修練方式

戰鬥方式 推薦使用『打擊！』。攻擊後待機時間比『戰鬥(戦う)』稍長，卻能夠確實會心一擊(クリティカルヒット)，並造成『戰鬥』約2倍的傷害值。屬性攻擊『猛火！』與『水結！』等攻擊對弱點屬性怪物具有『戰鬥』約2.5倍的傷害值，相當實用。敵人數量多時，請用「舞劍(ダンシングソード)」一口氣打倒。

修練方式 使用『弱體！』慢慢削減敵人HP來有效獲得AP。但要注意對重力屬性弱點怪物使用會一口氣打倒。

※建議優先學習的技能

- 打擊！
- ダンシングソード
- HP3倍



←使用『打擊！』不需考慮屬性問題就能獲得極大傷害值。

能力值高低－右之翼

雖不如斬騎王那樣，HP、攻擊力、魔法防禦還是頗高，防禦力在Lv.12以上會超越斬騎王。此外能與斬騎王不同，完全受到魔力的高低左右（完全不受攻擊力的影響）。

能力	評價	能力	評價
HP	★★★★☆	MP	★★★★☆
攻擊力	★★★★★	魔力	★★★☆☆
防禦力	★★★★☆	魔法防御	★★★☆☆
敏捷	★★☆☆☆	命中	★★★☆☆
迴避	★☆☆☆☆	運	★☆☆☆☆

可學習的技能

類別	技能	消費MP	必要AP	說明	頁數
右之翼援術	猛毒！	12	10(已修得)	[illegible]	P.96
右之翼援術	沈黙！	12	10(已修得)	[illegible]	P.96
右之翼援術	睡眠！	12	10(已修得)	[illegible]	P.96
右之翼援術	停止！	12	10	[illegible]	P.98
主要指令	体力！（右之翼）	0	10(已修得)	[illegible]HP	P.72
主要指令	再起！	0	10	[illegible]	P.72
自動技能	HP2倍	—	20	[illegible]	P.106
自動技能	HP限界突破(※1)	—	20	讓最大HP能夠突破9999	P.106
右之翼援術	暗闇！	12	10(已修得)	[illegible]	P.96
右之翼援術	石化！	12	10	[illegible]	P.96
右之翼援術	暴走！	12	10	[illegible]	P.98
右之翼援術	混乱！	12	10	回復單體MP。回復量為「對方最大MP的1/4」	P.98
主要指令	気力！	0	10(已修得)	[illegible]	P.72
自動技能	リボン(b)	—	30(已修得)	[illegible]	P.105
自動技能	HP3倍	—	30	最大HP再提昇100%	P.106
自動技能	ダメージ限界突破(※2)	—	20	傷害值與回復量上限增加至99999	P.107

※1……持有不敗之秘伝後出現(→P.220)
※2……持有常勝之秘伝後出現(→P.220)

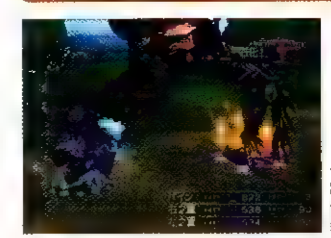
右之翼的戰鬥方式&修練方式

戰鬥方式 主要以「體力！」與「氣力！」來回復，視情況使用「猛毒！」等讓敵人產生不利的狀態異常。「石化！」與「停止！」之外的特殊效果若敵人不具無效化能力便可以發揮效用。但這些攻擊在敵人防禦力相當高的情況下，傷害值會比斬騎王的「戰鬥(戦う)」還要少。

修練方式 使用「體力！」與「氣力！」，回復同伴的HP、MP順便獲得AP，讓左之翼戰鬥不能之後使用「再起！」解除也能夠獲得AP。

✻建議優先學習的技能

- 石化！
- 再起！
- HP3倍



←用「石化！」將敵人石化後便可一擊必殺。

能力值高低-左之翼

所有能力值高低和右之翼相同。MP雖高，在使用技能補助同伴時會陸續減少，請使用『氣力！』慢慢回復。另外左之翼的技能只有一部份受到能力值的影響。

HP	★★★★☆	MP	★★★★☆
攻擊力	★★★★★	魔力	★★★☆☆
防禦力	★★★★☆	魔法防禦	★★★☆☆
敏捷	★★☆☆☆	命中	★★★☆☆
迴避	★☆☆☆☆	運	★☆☆☆☆

可學習的技能



※1……持有不敗之秘伝後出現(→P.220)

※2……持有常勝之秘伝後出現(→P.220)

左之翼的戰鬥方式&修練方式

戰鬥方式 完全無法給予敵人傷害，因此攻擊全交給斬騎王與右之翼。或者讓右之翼進行回復，左之翼負責強化同伴、削弱敵人能力值。此外『加速！』雖然會讓我方全員加速(ヘイスト)狀態，但基本行動步調並無變化，可以不使用。

修練方式 利用『體力！』與『氣力！』回復同伴較為輕鬆，但如此右之翼便失去獲得AP機會。因此通常會使用補助技能。另外『看破！』並無法獲得AP。

＊建議優先學習的技能

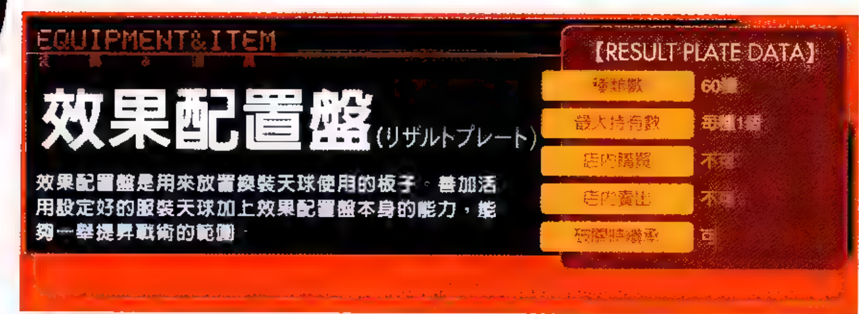
- 非才！
- 再起！
- HP3倍



←無法削弱敵人能力時，請優先強化我方能力。

服裝天球
槍手
魔銃士
道具射手
戰士
武士
暗黑騎士
狂戰士
歌姬
黑魔導士
白魔導士
盜賊
調教士
賭徒
戲偶士
花精
重裝機兵
斬騎王
效果記錄
裝飾品
道具
識別
購買





EQUIPMENT&ITEM
裝備&道具

效果配置盤(リザルトプレート)

效果配置盤是用來放置換裝天球使用的板子。善加活用設定好的服裝天球加上效果配置盤本身的能力，能夠一舉提昇戰術的範圍。

【RESULT PLATE DATA】

種類數	60種
最大持有數	每種1個
店內購買	不可
店內賣出	不可
[illegible]	可

效果配置盤的使用方法

將設定好服裝天球的效果配置盤裝備之後，便能使用對應服裝的服裝。此外幾乎所有的效果配置盤裝備後通過閘門（參考右頁），可藉此得到特殊效果。

←裝備後的效果不盡相同，以接近裝飾品的感覺去操作吧。

✻效果配置盤裝備時的規則

- 我方全體可同時裝備同一種效果配置盤
- 沒有設定任何服裝天球的效果配置盤無法裝備
- 在沒有裝備效果配置盤的狀態下無法使用

✻裝備與通過閘門(ゲート)所得到效果

- 能力值上升
- 可使用指令技能(コマンドアビリティ)
- 具備自動技能(オートアビリティ)
- 產生有利的狀態異常

嵌孔的作用

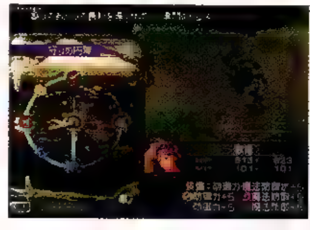
效果配置盤上有2～6個被稱為「嵌孔」的凹槽，用來設定放置服裝天球（同樣的服裝天球可設定在不同效果配置盤）。而嵌孔數也影響特殊服裝時的能力值，裝備的效果配置盤上面嵌孔越多能力值越高(→P.128)。



←設定一個以上的服裝天球即可裝備該效果配置盤。

通道的作用

連接這些嵌孔的線叫做「通道(ライン)」。服裝天球就像在效果配置盤上面移動棋子一般使用，戰鬥中只能夠換裝到與目前服裝線上相鄰的服裝。一個嵌孔延伸出約1～4條通道。因此目前的服裝連接的通道越多，換到下個服裝的選擇也就越多。

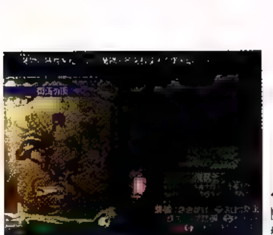


←該場戰鬥中通過的通道會發出藍光。

閘門的作用

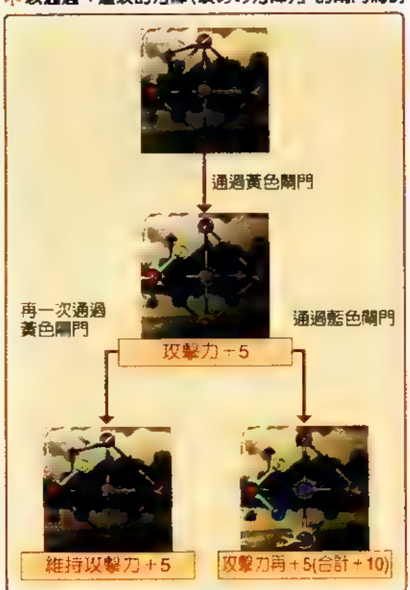
大部分的效果配置盤上有著黃、紅、藍、綠色的符號，這些符號就叫做閘門。閘門通道上，換裝時通過閘門便能夠得到該閘門的效果。一次戰鬥中由於能夠換裝多次，也能得到多種效果，但無法得到相同閘門的效果(參考右圖)。此外有些效果配置盤必須要通過複數閘門才能得到效果。

而閘門的效果除了換成特殊服裝之外會持續到戰鬥結束，即使陷入戰鬥不能狀態也不會解除。



←閘門的效果在戰鬥中叫出效果配置盤進行確認

＊以通過「進攻的方陣(攻めの方陣)」的閘門為例



ULTIMANIA COLUMN 【「推薦(オススメ)」的規則】

在效果配置盤上設定服裝天球時，可利用「推薦」指令來自動設定空的嵌孔。使用「推薦」時服裝天球設定的規則如下。

●設定服裝天球的規則

在空的嵌孔上設定服裝天球時主要以全員的熟練度(→P.129)合計由高至低來選擇。(熟練度合計相同時，除部分例外，是由畫面上顯示最上方的優先。)但已經設定好的服裝天球並不會進行候補動作。

●設定時嵌孔的規則

嵌孔本身在使用「推薦」時有優先順位的排列(各個效果配置盤的優先順序請參考P.194～201)。空的嵌孔中優先順序高的，配合熟練度高的服裝天球來設定。

例 下列熟練度實行「推薦」的時候

服裝	熟練度			
	優娜	莉可	佩茵	合計
槍手	49%	42%	12%	103%
魔銃士	68%	65%	65%	198%
道具射手	28%	2%	2%	32%
戰士	6%	6%	100%	112%
武士	6%	6%	26%	38%
黑暗騎士	9%	68%	100%	177%
歌姬	42%	7%	3%	52%
黑魔導士	47%	10%	10%	67%
白魔導士	100%	77%	3%	180%
盜賊	8%	100%	4%	112%



如上圖在「上路新手(歩みはじめる者)」上設定服裝天球，各服裝合計熟練度與左表相同時選擇「推薦」為例。熟練度由高至低(魔銃士→白魔導士→暗黑騎士(ダークナイト)→戰士)設定在❶→❷→❸→❹的嵌孔裡，如同下圖的結果(熟練度合計戰士與盜賊(シーフ)同樣是112%，但還是以畫面中較上方的戰士優先)。

☆效果配置盤列表(リザルトプレートリスト)

*RESULT PLATE LIST

表格使用方式



奮戰不懈魂魄的光輝(攻めゆく魂の輝き) 5 嵌孔

取得方式

ST Lv.5 和平平原
支線劇情「公司P」裡在和平統合公司的道具交換中取得(只限銀色公司PR階段到達5時/ ▸P.554)

裝備	攻擊力+20、魔力+20
關門	攻擊力+20 攻擊力+20 魔力+20 魔力+20

❶**名稱**……效果配置盤的名稱。
❷**構造**……效果配置盤的嵌孔、通道、關門位置關係。嵌孔旁的編號表示使用「推薦(オススメ)」時的優先順序(▸P.193)
❸**嵌孔數**……效果配置盤上空的嵌孔數，也表示可設定的服裝天球數量。也影響到換裝特殊服裝(スペシャルドレス)時的能力值(嵌孔)數越多能力值越高。
❹**取得方式**……取得該效果配置盤的時期、地點以及具體的取得方式。
❺**裝備**……裝備該效果配置盤得到的效果。
❻**關門(ゲート)**……通過關門得到的效果。記載著複數關門的話表示必須全部通過才能得到關門的效果。



上路新手(歩みはじめる者) 6 嵌孔

取得方式

遊戲最初持有(遊戲中STLv.1:任務■【效果配置盤奪回作戰リザルトプレート奪還作戰!】中到■■魯卡・■號碼頭ルカ・3番ポート)。)

裝備	——
關門	——



突擊之時(突撃の時) 5 嵌孔

取得方式

ST Lv.2 飛空艇
任務6【露布蘭基地潛入準備(ルブランアジト潛入準備)】完成後取得。

裝備	攻擊力+10、魔力+10
關門	攻擊力+10 攻擊力+10 魔力+10 魔力+10

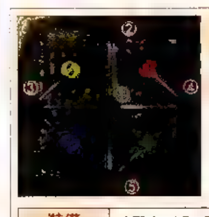


進攻的方陣(攻めの方陣) 5 嵌孔

取得方式

ST Lv.1~5 飛空艇
在■■艦橋(艦橋(ブリッジ))與辛拉(シンラ)交談時「辛拉君教教我(おしえてシンラ君!)」中選擇「效果配置盤的使用方法(リザルトプレートの使いかた)」。

裝備	攻擊力+5、魔力+5
關門	攻擊力+5 攻擊力+5 魔力+5 魔力+5



不鬆懈的攻擊(たゆまざる攻撃) 5 嵌孔

取得方式

ST Lv.3 米韓街道
任務■【阻止失控的機械(暴走機械を止めろ!)】完成後取得。

裝備	攻擊力+15、魔力+15
關門	攻擊力+15 攻擊力+15 魔力+15 魔力+15

奮戰不懈魂魄的光輝(戦いぬく魂の輝き) 5

取得方式

ST Lv.5 和平平原
支線劇情「公司P」裡在和平統合公司的道具交換中取得(只限銀色公司PR階段到達5時/→P.554)

裝備	攻擊力+20、魔力+20
開門	攻擊力+20 攻擊力+20 魔力+20 魔力+20



堅忍守護的勇氣之光(守りぬく勇気の光) 5

取得方式

ST Lv.5 雷平原
任務S【擊退雷塔的魔物(雷塔の魔物退治！)】完成後取得。

裝備	防御力+20、魔法防御+20
開門	防御力+20 防御力+20 魔法防御+20 魔法防御+20



守護的圓陣(守りの円陣) 5

取得方式

ST Lv.3 比賽特島
任務3【尋找瓦卡(ワッカを探せ！)】完成後取得。

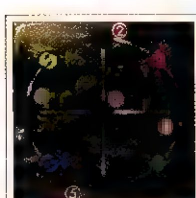
裝備	防御力+5、魔法防御+5
開門	防御力+5 防御力+5 魔法防御+5 魔法防御+5

街道之風(街道の風) 4

取得方式

ST Lv.2～3、5 和平平原
任務K【掃蕩遺跡內的魔物(遺跡の魔物をおっぱらえ！)】完成後取得。

裝備	「先驅(さきがけ)」效果
開門	「遲緩防禦(スロウ防御)」效果 「停止防禦(ストップ防御)」效果 可使用白魔法「加速(加速(ヘイスト))」 「危急時加速(ピンチにヘイスト)」效果

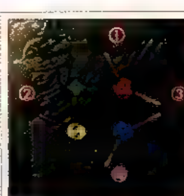


防衛之時(防衛の時) 5

取得方式

ST Lv.2 比卡內爾沙漠
任務8【綠洲調查(オアシス調査)】完成後取得。

裝備	防御力+10、魔法防御+10
開門	防御力+10 防御力+10 魔法防御+10 魔法防御+10

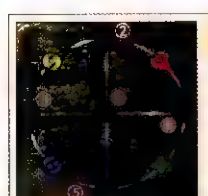


勇者的騎行(勇者の騎行) 4

取得方式

ST Lv.2～3、5 和平平原
支線劇情「陸行鳥牧場(チョコ牧場)」裡由派遣的陸行鳥(チョコボ)撿回來(→P.512)

裝備	「先驅(さきがけ)」效果
開門	「遲緩防禦(スロウ防御)」效果 「停止防禦(ストップ防御)」效果 可使用白魔法「加速(ヘイスガ)」 「自動加速(オートヘイスト)」效果

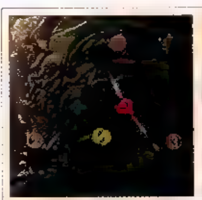


絕不退卻的防禦(ゆるぎなき防御) 5

取得方式

ST Lv.3 喬瑟寺院
任務14【擊退寺院的魔物！(喬瑟寺院)寺院の魔物を退治せよ'(ジョゼ寺院))】完成後取得。

裝備	防御力+15、魔法防御+15
開門	防御力+15 防御力+15 魔法防御+15 魔法防御+15

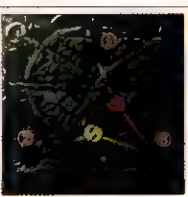


炎之戰鬼(炎の戦鬼) 3

取得方式

ST Lv.1 香菇岩街道
任務B【擊退香菇岩魔物(キノコ岩魔物退治！)】完成後取得。

裝備	「炎吸收」效果 可使用黑魔法「火(ファイア)」
開門	「炎攻擊」效果 可使用黑魔法「狂火(ファイラ)」 可使用黑魔法「烈火(ファイガ)」



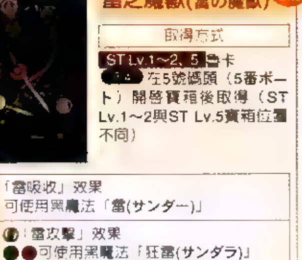
冰之女王(氷の女王) 3 個孔

取得方式

ST Lv.1～2 馬卡拉尼森林
任務D【追蹤大赤屋(オオアカ屋を追え!)】完成後取得。

裝備	「冰吸收」效果 可使用黑魔法「冷氣(ブリザド)」
開門	●「冰攻擊」效果 ●●可使用黑魔法「強冷(ブリザラ)」 ●●● 可使用黑魔法「超冷(ブリザガ)」



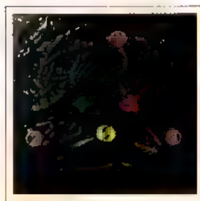


雷之魔獸(雷の魔獣) 3 個孔

取得方式

ST Lv.1～2、5 魯卡
在5號碼頭(5番ボート)開啓寶箱後取得(ST Lv.1～2與ST Lv.5寶箱位置不同)

裝備	「雷吸收」效果 可使用黑魔法「雷(サンダー)」
開門	●「雷攻擊」效果 ●●可使用黑魔法「狂雷(サンダラ)」 ●●● 可使用黑魔法「烈雷(サンダガ)」

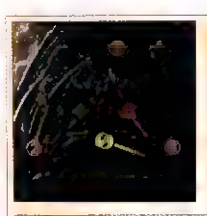


水之怪物(水の怪物) 3 個孔

取得方式

ST Lv.1 齊力卡島
任務【搶奪很棒的天球(すんごいスフィアを奪え!)】盤問時回答2～5次正確暗號。

裝備	「水吸收」效果 可使用黑魔法「水(ウォータ)」
開門	●「水攻擊」效果 ●●可使用黑魔法「奔流(ウォタラ)」 ●●● 可使用黑魔法「激流(ウォタガ)」



蹂躪者(ふみにじる者) 3 個孔

取得方式

ST Lv.2～3、5 培貝█
培貝爾地下・封印設施(下層2)(アンダーベベル・封印施設(下層2))開啓寶箱後取得。

裝備	「重力吸收」效果
開門	●「重力攻擊」效果 ●可使用妖術「重力(グラビデ)」 ●●●HP2倍狀態

獻祭的聖獸(いにしえの聖獣) 4 個孔

取得方式

ST Lv.5 卡卡賈特山
卡卡賈特山(ガガゼト山)劇情章節(エピソード)完成後取得

裝備	「聖吸收」效果
開門	●「聖攻擊」效果 ●●●●可使用白魔法「聖(ホーリー)」

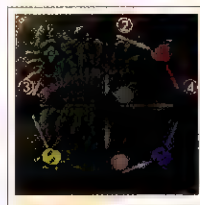


四重之力(四重の力) 5 個孔

取得方式

ST Lv.3、5 和平平原
任務N「救出觀光客(觀光客を救出せよ!)」完成後取得。

裝備	「4屬性攻擊」效果
開門	●「炎吸收」效果 ●「冰吸收」效果 ●「雷吸收」效果 ●「水吸收」效果

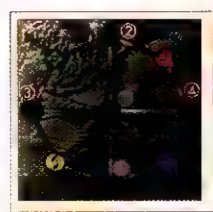


侵蝕的睡眠(むしばむ眠り) 5 個孔

取得方式

ST Lv.1 香菇岩街道
青年同盟本部・外觀開啓寶箱後取得。

裝備	可使用妖術「催眠(スリプル)」「生化(バイオ)」
開門	●「睡眠防御」效果 ●「毒防御」效果 ●●「睡眠攻擊」效果 ●●「毒攻擊」效果

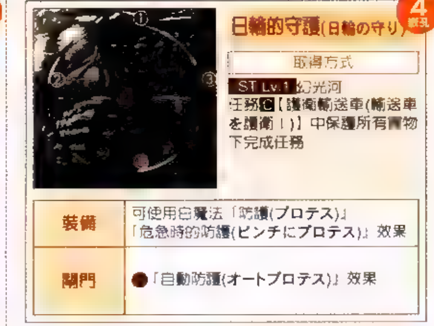


靜謐的闇夜(静かなる闇夜) 5 個孔

取得方式

ST Lv.1 比卡內爾沙漠
任務E【阿爾貝特機械的零件挖掘(アルベド機械の部品発掘)】發掘成功後完成任務(最後成功的話,中途失敗也無妨)。

裝備	可使用妖術「黑暗(ブライン)」「沉默(サイレス)」
開門	●「沉默防御」效果 ●「闇暗防御」效果 ●●「沉默攻擊」效果 ●●「闇暗攻擊」效果



詛咒的蛇(呪われし蛇) 5 鍵孔

取得方式

ST Lv.2～3、5 比賽特島
支線劇情「射擊遊戲(ガンシューティング)」中一開始獲得1150分以上到達終點

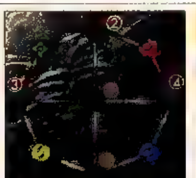
裝備	「防禦想換衣服(着がえたい防御)」效果
關門	●「防禦無法換裝(カーズ防御)」效果 ●「石化防御」效果 ●「石化攻擊」效果 ●可使用妖術「石化(ブレイク)」

日輪的守護(日輪の守り) 4 鍵孔

取得方式

ST Lv.1 幻光河
任務C【護衛輸送車(輸送車を護衛！)】中保護所有貨物下完成任務

裝備	可使用白魔法「防護(プロテス)」 「危急時的防護(ピンチにプロテス)」效果
關門	●「自動防護(オートプロテス)」效果



狂暴的巨人(荒れ狂う巨人) 5 鍵孔

取得方式

ST Lv.2～3、5 比塞特島
利用探索天球(サーチスフィア)在 14 洞窟輸入正確解除鎖後，開啓牆壁後方 15 瀑布通路上的寶箱

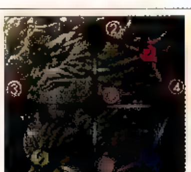
裝備	可使用妖術「混亂(コンフュ)」
關門	●「混亂防御」效果 ●「防禦狂暴化(バーサク防御)」效果 ●●「混亂攻擊」效果 ●●「狂暴化攻擊(バーサク攻撃)」效果

閃亮之鏡(きらめく鏡) 4 鍵孔

取得方式

ST Lv.2
香菇岩街道(キノコ岩街道)
將天球(スフィア)交還新艾波黨(新エボン党)，任務H【強行突破青年同盟(青年同盟を強行突破せよ！)】完成後取得

裝備	可使用白魔法「反射(リフレク)」 「反射貫穿(リフレク貫通)」效果
關門	●「自動反射(オートリフレク)」效果

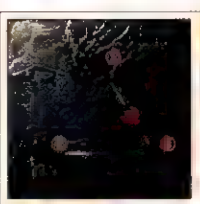


離別的宣告(別れの宣告) 5 鍵孔

取得方式

ST Lv.2
馬卡拉尼森林(マカラーニャの森)
任務J【尋找樂團員(楽団員を探せ！)】完成後與 10 南部的海佩羅族(ハイペロ)族交談

裝備	妖術『死の宣告』『デス』が使用可能になる
關門	●「即死防御」效果 ●「死之宣告防御(死の宣告防御)」效果 ●●「即死攻擊」效果 ●●「死之宣告攻擊(死の宣告攻撃)」效果



貪得無厭者(むさぼりし者) 3 鍵孔

取得方式

ST Lv.2 盧卡(ルカ)
造訪 3 中央廣場

裝備	——
關門	●可使用妖術「奪取(ドレイン)」 ●可使用妖術「MP吸收(アスピル)」

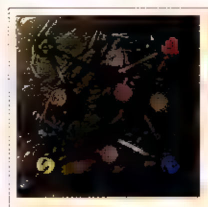


月輪的守護(月輪の守り) 4 鍵孔

取得方式

ST Lv.2 米韓街道(ミヘン街道)
任務G【陸行鳥(チョコボっ!)】中趕上搭救希克利(ヒクリ)完成任務(庫拉斯可(クラスコ)未出現或捕捉陸行鳥(チョコボ)失敗便無法取得/→P.370)

裝備	可使用白魔法「防禦壁(シェル)」 「危急時的防禦壁(ピンチにシェル)」效果
關門	●「自動防禦壁(オートシェル)」效果



美麗展現的災禍(咲き誇る災い) 5 鍵孔

取得方式

ST Lv.5 和平平原(ナギ平原)
支線劇情「公司PR」裡在和平(ナギ)統合公司的道具交換中取得(只限青空公司PR階段到達5時/→P.554)

裝備	----
關門	●「睡眠攻擊」效果 ●「沉默攻擊」效果 ●「黑暗攻擊」效果 ●「毒攻擊」效果 ●●●●「石化攻擊」效果

災禍的守護者(災いの守り手) 5 嵌孔

取得方式

ST Lv.5 培貝爾(ベベル)
培貝爾(ベベル)的劇情章節(エピソード)完成後取得

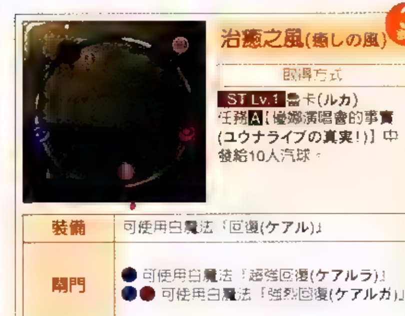
裝備	……
開門	●「睡眠防御」與「毒防御」效果 ●「沉默防御」與「闇暗防御」效果 ●「混亂防御」與「防禦狂暴(バーサク防御)」效果 ●「防衛無法換裝(カーズ防御)」與「防禦想換衣服(着がえたい防衛)」效果

不滅之魂(不滅の魂) 4 嵌孔

取得方式

ST Lv.5 異界
與阿尼瑪(アニマ)之■獲勝後取得

裝備	可使用白魔法「回復(ケアル)」「復活(レイズ)」
開門	● 可使用白魔法「超強回復(ケアルラ)」 ● 可使用白魔法「強烈回復(ケアルガ)」 ●●● 可使用白魔法「完全復活(アレイズ)」



治癒之風(癒しの風) 3 嵌孔

取得方式

ST Lv.1 盧卡(ルカ)
任務A【邊娜演唱會的事實(ユウナライブの真実!)】中發給10人汽球。

裝備	可使用白魔法「回復(ケアル)」
開門	● 可使用白魔法「超強回復(ケアルラ)」 ●● 可使用白魔法「強烈回復(ケアルガ)」

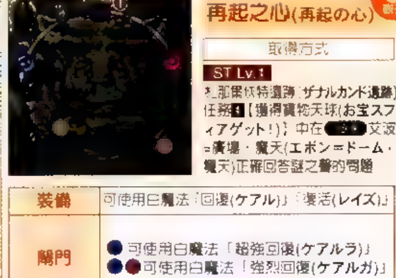


圓滿的治療(満ちゆく癒し) 5 嵌孔

取得方式

ST Lv.3
卡卡賽特山(ガガゼト山)
任務C【阻止論藏族出陣(ロンゾの出陣を阻止せよ)】完成後取得

裝備	「行走時恢復HP(歩くとHP回復)」效果 可使用白魔法「恢復(リジェネ)」
開門	● 可使用白魔法「強烈回復(ケアルガ)」 ●●「自動恢復(オートリジェネ)」效果



再起之心(再起の心) 3 嵌孔

取得方式

ST Lv.1
札那楷特遺跡(ザナルカンド遺跡)
任務1【獲得寶物天球(お宝スフィアゲット!)】中在 ■■ 艾波=廣場・魔天(エボン=ドーム・魔天)正確回答謎之聲的問題

裝備	可使用白魔法「回復(ケアル)」「復活(レイズ)」
開門	● 可使用白魔法「超強回復(ケアルラ)」 ●● 可使用白魔法「強烈回復(ケアルガ)」

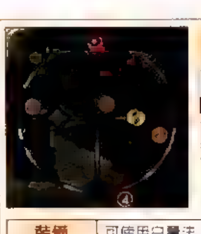


力量追求者(力の追及者) 4 嵌孔

取得方式

ST Lv.2～3・5 和平平原
支線劇情【陸行鳥牧場(チョコ牧場)】裡出派遣的陸行鳥(チョコボ)撿回來(→P.512)

裝備	攻擊力+10
開門	● 攻擊力+15 ● 攻擊力+15 ● 攻擊力+15 ● 攻擊力+15



治癒之光(癒しの光) 4 嵌孔

取得方式

ST Lv.2 科特羅拉姆
任務■【被偷走的話就偷回來!(盗られたら盗り返す!)】完成後取得

裝備	可使用白魔法「回復(ケアル)」
開門	● 可使用白魔法「超強回復(ケアルラ)」 ● 可使用白魔法「強烈回復(ケアルガ)」 ● 可使用白魔法「復活(レイズ)」 ●●● 可使用白魔法「全體回復(フルケア)」



滿溢的魔力(あふれる魔力) 4 嵌孔

取得方式

ST Lv.2 幻光河
任務■【販賣門票(チケットの販売!)】中滿足特定條件後完成任務(→P.376)

裝備	魔力+10
開門	● 魔力+15 ● 魔力+15 ● 魔力+15 ● 魔力+15

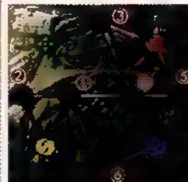
堅若磐石(岩のごとく) 4 瞬孔

取得方式

ST Lv.2 卡卡賽特山
任務8【取得戰鬥服(卡卡賽特山)(戦闘服を手に入れろ!(ガガゼト山))】完成後取得

裝備	防御力+10
關門	● 防御力+15 ● 防御力+15 ● 防御力+15 ● 防御力+15

劍士的榮耀(剣士の誇り) 6 瞬孔

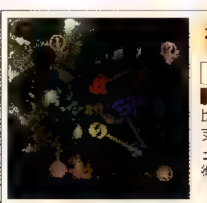


取得方式

ST Lv.3 馬卡拉尼森林
任務図【確保旅行公司的安全(旅行公司の安全を確保せよ!)】完成後取得

裝備	可使用學得的劍技系技能(アビリティ)
關門	● 攻擊力+15　● 攻擊力+15 ● 攻擊力+15　● 攻擊力+15 ●●●●「高速劍技」效果

神秘的護符(神秘の守り) 4 瞬孔

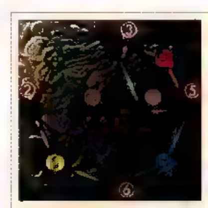


取得方式

ST Lv.2・3・5
比賽特島(ビサイド島)
支線劇情【射擊遊戲(ガンシューティング)】中一開始獲得501分以上到達終點

裝備	魔法防御+10
關門	● 魔法防御+15 ● 魔法防御+15 ● 魔法防御+15 ● 魔法防御+15

武士的清譽(もののふの誉れ) 6 瞬孔

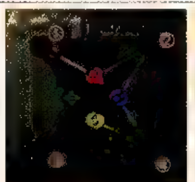


取得方式

ST Lv.2・3 雷平原
支線劇情【避雷塔調整】中調整10座避雷塔(其中5座必須完美調整)後向旅行公司的阿爾貝特族(アルベド族)男性詢問成績

裝備	可使用學得的奧義系技能(アビリティ)
關門	● 攻擊力+15　● 攻擊力+15 ● 攻擊力+15　● 攻擊力+15 ●●●●「高速奧義」效果

狂暴的風(吹きすさぶ風) 4 瞬孔

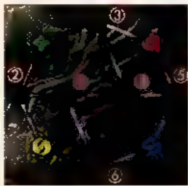


取得方式

ST Lv.3 馬卡拉尼森林
任務1【尋找樂團員(楽団員を探せ!)】尋獲3個樂器亞人小孩後在ST Lv.3的天球之泉(スフィアの泉)旁與休吉凱爾(ヒュージゲル)交談

裝備	すばやさ+5
關門	● すばやさ+5 ● すばやさ+5 ● すばやさ+5 ● すばやさ+5

野性的血脈(野性の血脈) 6 瞬孔

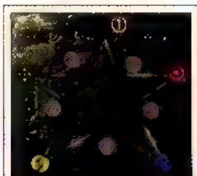


取得方式

ST Lv.3 培貝爾
□天球交通新交流會(ν)後，ST Lv.3還要等待發生及時連結(アクティブリンク)前與[illegible]大沙漠營區(大砂漠エリア)的三號(バッセ)交談選擇「讓你知道(知らせてあげて)」

裝備	可使用學得的暴動(あばれる)系技能(アビリティ)
關門	● 攻擊力+15　● 攻擊力+15 ● 攻擊力+15　● 攻擊力+15 ●●●●「高速暴動(高速あばれる)」效果

希望之光(希望の光) 6 瞬孔



取得方式

ST Lv.5
馬卡拉尼之森(マカラーニャの森)
完成馬卡拉尼森林(マカラーニャの森)的劇情章節(エピソード)後取得

裝備	運+30
關門	● 運+30 ● 運+30 ● 運+30 ● 運+30

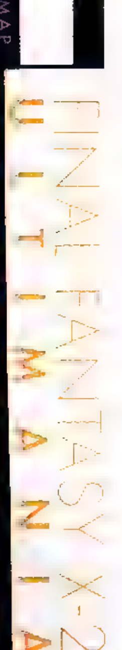
渾沌之渦(混沌の渦) 6 瞬孔



取得方式

ST Lv.3・5 賀力卡島
支線劇情「尋找巢居的猴子(すごもりざる探し)」中尋獲全部13隻猴子後與波爾特=賀力卡・碼頭(ポルト=キーリカ・船着場)的女性交談

裝備	可使用學得的妖術系技能(アビリティ)
關門	● 魔力+15　● 魔力+15 ● 魔力+15　● 魔力+15 ●●●●「高速妖術」效果



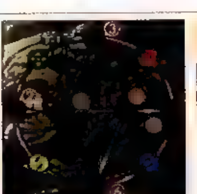
白色刻印(白き刻印) 6 鎖孔

取得方式

ST Lv.3、5 盧卡(ルカ)
支線劇情「遺天球(スフィアブレイク)」裡與愛犬的核心天球(愛犬のコアスフィア)對戰中利用「道具」或「稀有道具(レアアイテム)」基礎(ベース)特性的效果取得。

裝備	可使用學得的白魔法系技能
開門	● 魔力-15　● 魔力-15 ● 魔力-15　● 魔力-15 ●●●●「高速白魔法」效果

黑色紋章(黒き紋章) 6 鎖孔

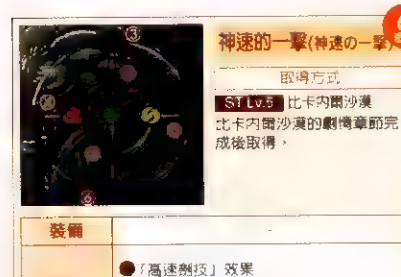


取得方式

ST Lv.4 幻光河
任務⑬【尋找特布理(トーブリをさがせ!)】完成後取得。

裝備	可使用學得的黑魔法系技能
開門	● 魔力+15　● 魔力+15 ● 魔力+15　● 魔力+15 ●●●●「高速黑魔法」效果

神速的一擊(神速の一撃) 6 鎖孔

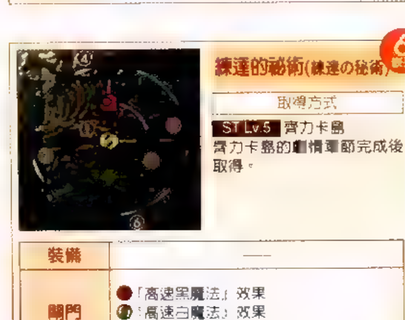


取得方式

ST Lv.5 比卡內爾沙漠
比卡內爾沙漠的劇情章節完成後取得。

裝備	—
開門	●「高速劍技」效果 ●「高速奧義」效果 ●「高速暴動(高速あばれる)」效果

練達的秘術(練達の秘術) 6 鎖孔



取得方式

ST Lv.5 齊力卡島
齊力卡島的劇情章節完成後取得。

裝備	—
開門	●「高速黑魔法」效果 ●「高速白魔法」效果 ●「高速妖術」效果

長者之証(長者のしるし) 5 鎖孔



取得方式

ST Lv.5 比卡內爾沙漠
開啓 1:: 砂漠西部的寶箱(需要砂漠的鑰匙/→P.463)。

裝備	可使用指令「奪取(まきあげる)」
開門	●「金錢2倍」效果

尋寶者(お宝さがし) 5 鎖孔



取得方式

ST Lv.3、5 盧卡(ルカ)
支線劇情「遺天球(スフィアブレイク)」裡與辛拉(シンラ)的核心天球(コアスフィア)對戰中利用「道具(アイテム)」或「稀有道具」基礎(ベース)特性的效果取得。

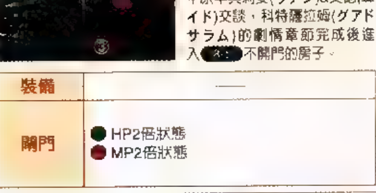
裝備	可使用指令「偷竊」
開門	●「道具2倍」效果

不屈的鬥志(不屈の闘志) 5 鎖孔



取得方式

ST Lv.5 科特羅拉姆
ST Lv.2和平平原或ST Lv.3雷平原中與莉安(リアン)&艾德(エイド)交談，科特羅拉姆(グアドサラム)的劇情章節完成後進入 不開門的房子。



裝備	—
開門	● HP2倍狀態 ● MP2倍狀態

成長的約定(成長の約束) 5 鎖孔



取得方式

ST Lv.5 比卡內爾沙漠
支線劇情「修行的成果(修行の成果)」中擊敗弗來雷(フライレ)

裝備	—
開門	●「AP2倍」效果 ●「EXP2倍」效果

約定的治癒(約された癒し)

4 破孔

取得方式

ST Lv.5 雷平原
支線劇情「新的洞窟（新たな洞窟）」中開啓寶箱後取得。

裝備	可使用學得的白魔法系技能
關門	●●● 可使用白魔法「自動復活(リレイズ)」

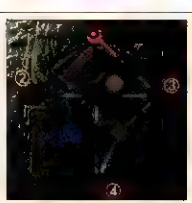
不惑者(迷わざる者)

2 破孔

取得方式

ST Lv.1～2 馬卡拉尼森林
ST Lv.2 雷瑟寺院
ST Lv.2 比卡內爾沙漠
第一次取得特殊服裝天球(スペシャルドレスフィア)時。

裝備	——
關門	——



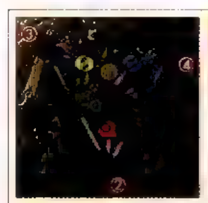
破滅之炎(破滅の炎)

4 破孔

取得方式

ST Lv.5 卡卡賈特山
卡卡賈特山的劇情章節完成後與祈禱者的斷崖(裏)(祈り子の断崖(裏))的莉安或艾德交談。

裝備	可使用學得的黑魔法系技能
關門	●●● 可使用黑魔法「核爆(フレア)」



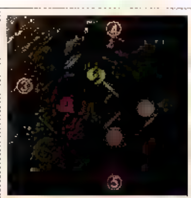
無限的魔力(限りなき魔力)

4 破孔

取得方式

ST Lv.5 米韓街道
支線劇情「不可思議洞窟(ふしぎな洞窟)」中與蟲王瓦敢(キングヴァーミン)戰鬥獲勝。

裝備	「MP消費1/2」效果
關門	● 魔力+15 ● 魔力+15 ● 魔力+15 ●●●「MP消費1」效果



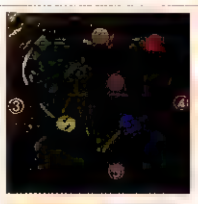
至高之光(至高の光)

5 破孔

取得方式

ST Lv.5 香菇岩街道
阿卡基隊(アカギ隊)的劇情章節完成後取得。

裝備	可使用學得的白魔法系技能
關門	● 可使用白魔法「自動復活(リレイズ)」 ●●● 可使用白魔法「聖(ホーリー)」



君臨者(君臨する者)

5 破孔

取得方式

ST Lv.5 和平平原
支線劇情「遺跡C的洞窟(遺跡の奥の洞窟)」中捕獲很棒的陸行鳥(すんごいチョコボ)。

裝備	「HP界限突破(HP限界突破)」效果
關門	●●●●「損傷界限突破(ダメージ限界突破)」效果



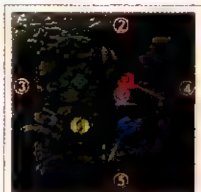
終末之日(終末の日)

5 破孔

取得方式

ST Lv.5 異界
落下通往異界的五個洞穴前往異界的深淵(異界の深淵)(→P.470)。

裝備	可使用學得的黑魔法系技能
關門	● 可使用黑魔法「核爆(フレア)」 ●●● 可使用黑魔法「究極魔法(アルテマ)」



天地的破壞者(天地の破壊者)

5 破孔

取得方式

ST Lv.1～5 飛空艇
支線劇情「辛拉的魔物事典(シンラ君の魔物事典)」中完成築魂(オーバーソウル)的狀態下與階段的辛拉(シンラ)交談選擇「辛拉君的魔物事典(シンラ君の魔物事典)」。

裝備	「HP界限突破(HP限界突破)」效果
關門	●●「損傷界限突破(ダメージ限界突破)」效果 ●●●● 可使用指令「銀河天震」

ULTIMANIA COLUMN
【推薦的效果配置盤(リザルトプレート)與使用方式】

街道之風(街道の風)
勇者的騎行(勇者の騎行)

以「先驅(さきがけ)」早一步行動



裝備後即可使用自動技能(オートアビリティ)「先驅(さきがけ)」，好處在於可以早敵人一步行動，盜賊(シーフ)以外的服裝或裝備衝刺靴(ダッシューズ)以外的裝飾品時可善加利用。

長者之証(長者のしるし)
尋寶者(お宝さがし)

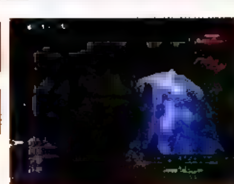
有效獲得金錢(ギル)、道具及AP



裝備這些效果配置盤(リザルトプレート)可使用的「奪取(まきあげる)」與「搶奪(ぶんどる)」，具有給予敵人傷害同時可偷取金錢與道具的效果。即使無法偷取，也會在給予傷害時獲得AP。

蹂躪者(ふみにじる者)
不屈的鬥志(不屈の鬥志)

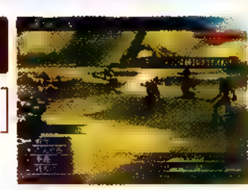
通過關門(ゲート)最大HP2倍效果



藉著關門(ゲート)效果自己可得到HP2倍狀態。而「蹂躪者(ふみにじる者)」同時也獲得「重力攻擊」效果，因此請配合其他屬性如「炎屬性」的炎之一閃(炎の一閃)等裝飾品(アクセサリ)起使用(→P.110)。

成長的約定
成長の約束

學習技能時就用這個



通過藍色關門(ゲート)具有「AP2倍」效果。與裝飾品中「AP3倍」效果的幸運蛋(グロウエッグ)合併使用，將能獲得6倍的AP。但注意一場戰鬥中獲得AP上限還是維持99。

閃亮之鏡
きらめく鏡

反射(リフレク)狀態下反射魔法



藉著通過關門(ゲート)可獲得「自動反射(オートリフレク)」效果。裝備後具有「反射貫穿(リフレク貫通)」，因此不用擔心對自己施展的「回復(ケアル)」被魔法反射。由於只需通過一次關門(ゲート)，請在關門兩旁設定主力服裝天球。

終末之日
終末の日

「核擊(フレア)」「究極魔法(アルテマ)」的威力



通過綠色關門可使用黑魔法「核擊(フレア)」。「核擊」造成的傷害值將近是「狂火(ファイガ)」的7倍。而通過全部3個關門(ゲート)後能使用更強力的「究極魔法(アルテマ)」(黑魔法技能中最強)。

希望之光
(希望の光)

提昇運氣對戰鬥有利



裝備後效果與關門效果合計最大可提昇運氣至150左右。運氣增加後戰鬥中會心一擊(クリティカルヒット)發生機率與回避攻擊的機率都會提昇。無論對攻擊、防禦來說都相當有用。

不惑者
(迷わざる者)

最適合特殊服裝(スペシャルドレス)使用



只需要換裝一次便可使用特殊服裝(スペシャルドレス)。孔(ピット)數少相對特殊服裝(スペシャルドレス)的能力值也較低，但在服裝本身的壓倒性的能力之下，並不用去特別在意。



EQUIPMENT&ITEM 裝備&道具

裝飾品(アクセサリ)

一位角色最多可裝備2個裝飾品，了解各種裝飾品的效果，在戰鬥中活用吧

【ACCESSORY DATA】

種類數	128種
最大持有數	每種99個
店內購買	可
店內賣出	可
破關時繼承	可

裝飾品的作用

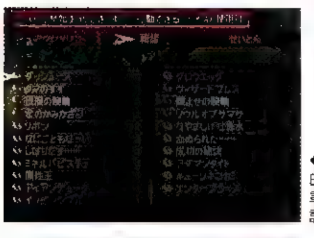
裝飾品兼具前作『FFX』的武器與防具的作用，裝備後可獲得右記的優點。請注意有些裝飾品也會產生特定能力值下降等不利的狀態異常。

＊裝飾品裝備後的優點

- ●能力值上升
- ●可使用技能
- ●可獲得移動時回復HP、MP或避免遭遇敵人等特殊效果

裝飾品(アクセサリ)的系統分類

總數128種的裝飾品依照裝備後獲得的效果可分為5大類系統。各系統的特徵如右表所示，請依照目前隊伍狀況與往後遭遇敵人的能力來選擇欲裝備的裝飾品。



←裝飾品大致的效果可從選單畫面上方確認。

＊各系統的特徵

系統名	特徵
能力值系	提昇特定能力值，無法獲得技能效果，但能力值上升量高於其它系統
屬性系	讓攻擊性技能帶有屬性，或減輕特定屬性的攻擊傷害值(或吸收)
狀態異常系	讓自己或攻擊的敵人發生狀態異常，使特定特殊效果無效化
技能系	可使用特定服裝才能使用的指令技能(コマンドアビリティ)，及縮短技能(アビリティ)的準備時間
特殊	改變與敵人遭遇的機率，或戰鬥中消耗的MP為0等眾多便利的效果

ULTIMANIA COLUMN【圖示顏色的不同處】

在選單畫面等裝飾品名稱左方顯示的圖示，代表該裝飾品的稀少價值。圖示種類與稀少價值的對照如右圖所示。銅的圖示代表裝飾品的稀少價值較低，可在商店等地輕易購入。相反地金的圖示代表裝飾品難以取得，到遊戲結束前最多只能取得1個。



☆裝飾品列表

*ACCESSORY LIST

表格使用方式

名稱	效果	取得方式
①死の衝撃 ②買 — ③売 10	④能力値 攻撃力-6、魔力+5 ⑤技能 即死攻擊(一部分技能帶有即死效果(a)) ⑥特殊 可使用「死亡(デス)」	⑦●サ…『チョコ牧場』、青空公司の景品 ●盗…バロング、クィーンクァール

① 名稱……裝飾品的名稱。
② 買……在商店購入的價格。「——」代表無法購得。
③ 売……在商店賣出的價格。
④ 能力値……裝備時變動的能力值與變動量。
⑤ 技能……裝備時可使用的自動技能(オートアビリティ)。
⑥ 特殊……裝備時的特殊效果。
⑦ 取得方式……取得該裝飾品的方法。
名稱如下說明。1～5表示故事等級。此外黑色的怪物名稱代表平常，紅色名稱代表只有集魂(オーバーソウル)時，藍色代表平常與集魂時皆可取得。
⑧ 拾…可拾獲該裝飾品的區域名。

● サ……可取得該裝飾品的支線劇情名。
● 店……販賣該裝飾品的商店所在區域名。詳細商店列表請參考(→P.223)。
● 落……掉落該裝飾品的怪物名稱。
● 盜……使用「搶奪(ぶんどる)」或「偷取(ぬすむ)」可偷得該裝飾品的怪物名稱。
● わ……使用「賄賂(わいろ)」或「恭喜(オメデトウ!)」(「隨機輪盤(ランダムスロット)」效果)可得到該裝飾品的怪物名稱。
● 他……交談時給予裝飾品的人以及能夠取得該裝飾品的任務或事件所在區域名。

◇能力值系

名稱	效果	取得方式
アイアンバングル 買 500 売 125	能力値 最大HP+20%	●拾…ミヘン街道1 ●店…ミヘン街道1 2、ナギ平原1 2、エボン=ドーム1 2 ●落…ウノー(ジョゼ街道) ●盗…ロックマイマイ、ウノー(ルカ)
チタンバングル 買 3000 売 750	能力値 最大HP+40%	●拾…ミヘン街道5 ●サ…『チョコ牧場』、青空公司の景品、『ガンシューティング』 ●店…ミヘン街道3 5、ナギ平原3 5、エボン=ドーム4 ●落…ロックマイマイ
ミスリルバングル 買 — 売 1500	能力値 最大HP+60%	●拾…青年同盟本部2、エボン=ドーム3 ●サ…『ブリッツボール』、『遺跡の奥の洞窟』 ●落…サンドウォーム、アースウォーム、アラーネア、ヴェグナガン(脚) ●盗…ロックマイマイ、ロンゾ若衆
クリスタルバングル 買 — 売 2000	能力値 最大HP+100%	●拾…青年同盟本部5 ●サ…『ブリッツボール』 ●落…サンドウォーム、アラーネア、アルテマウェポン、マキナパンツァー ●わ…バリーヴァルハ、アースウォーム
銀の腕輪 買 500 売 125	能力値 最大MP+40%	●拾…ミヘン街道5、マカラーニャの森2 ●サ…『チョコ牧場』、『ガンシューティング』 ●店…ミヘン街道1 2、ナギ平原1 2、エボン=ドーム1 2 ●落…サノー(ジョゼ街道) ●盗…ルブラン(ルカ)
金の腕輪 買 4000 売 1000	能力値 最大MP+60%	●拾…マカラーニャの森3 ●サ…『チョコ牧場』、銀色公司の景品、『ブリッツボール』 ●店…ミヘン街道3 5、ナギ平原3 5、エボン=ドーム4
ルーンの腕輪 買 — 売 1500	能力値 最大MP+100%	●拾…マカラーニャの森5 ●サ…『チョコ牧場』、『ブリッツボール』、『遺跡の奥の洞窟』 ●落…アルテマウェポン ●盗…ブラックエレメンタル ●わ…ホワイトプリン
リストバンド 買 1000 売 250	能力値 攻撃力+10	●拾…ジョゼ寺院3 ●店…ナギ平原1 2 ●落…ゼロ式機士

名称	効果	取得方式
パワーリスト 買 6000 売 1500	能力値 攻撃力+20	●拾…ジョゼ寺院、雷平原 ●サ…青空公司の景品、『ガンシューティング』 ●店…ナギ平原 ●落…ガグ ●盗…ヨウジンボウ
ハイパーリスト 買 — 売 2000	能力値 攻撃力+30	●拾…ジョゼ寺院、雷平原 ●サ…青空公司の景品、『ブリッツボール』、『新たな洞窟』 ●落…ガグ、ゼロ式機士
パワーグローブ 買 — 売 2500	能力値 攻撃力+40	●拾…雷平原 ●サ…『発掘』、『ブリッツボール』 ●落…グローブイーター、メガトンベリ、キングヴァーミン ●盗…99式機士 ●わ…フリムスルス、ギガース、ガグ
カイザーナックル 買 — 売 3000	能力値 攻撃力+50	●拾…グアドサラム ●落…ギップル ●わ…ギガース、ガグ、グローブイーター
ミスリルの小手 買 1000 売 250	能力値 防御力+20	●サ…青空公司の景品 ●店…エボン=ドーム ●落…サンドウォーム ●盗…ゼロ式機士、99式機士、ロックマイマイ ●わ…鉄巨人
ダイヤの小手 買 6000 売 1500	能力値 防御力+40	●サ…『ガンシューティング』、『ブリッツボール』、『新たな洞窟』 ●店…エボン=ドーム ●落…99式機士 ●盗…ディフェンダー、ゼロ式機士
クリスタルの小手 買 — 売 2000	能力値 防御力+60	●拾…ベベル宮 ●落…マウントマイマイ、アダマントータス、シヴァ、ドグ
アミュレット 買 1000 売 250	能力値 魔力+10	●店…ナギ平原 ●落…秘宝のガーディアン ●盗…同盟ソーサレス
タロットカード 買 6000 売 1500	能力値 魔力+20	●拾…雷平原 ●サ…銀色公司の景品 ●店…ナギ平原 ●盗…バーティゴ
タリスマン 買 — 売 2000	能力値 魔力+30	●拾…雷平原 ●サ…『ブリッツボール』、『新たな洞窟』 ●落…アジ・ダハーカ ●盗…アジ・ダハーカ ●わ…同盟ソーサレス
マジカルパウダー 買 — 売 2500	能力値 魔力+40	●拾…雷平原 ●サ…銀色公司の景品、『ブリッツボール』、『遺跡の奥の洞窟』 ●落…チャク、秘宝のガーディアン、ドグ、マグ ●盗…デスゲイズ
クリスタルボール 買 — 売 3000	能力値 魔力+50	●拾…グアドサラム ●落…チャク、バラライ(幻光体) ●わ…ダークエレメンタル
守りのヴェール 買 1000 売 250	能力値 魔法防御+20	●サ…銀色公司の景品 ●店…エボン=ドーム ●落…ウノー(ウノー部隊) ●盗…99式機士、秘宝のガーディアン
神秘のヴェール 買 6000 売 1500	能力値 魔法防御+40	●サ…『ブリッツボール』、『新たな洞窟』 ●店…エボン=ドーム ●落…ダークエレメンタル ●盗…アダマンタイマイ、秘宝のガーディアン
誓いのヴェール 買 — 売 2000	能力値 魔法防御+60	●拾…ベベル宮、アンダーベベル ●盗…アダマントータス、マキナパンツァー ●わ…秘宝のガーディアン
ガントレット 買 2500 売 625	能力値 攻撃力+5、防御力+5	●店…ミヘン街道 ●盗…ディフェンダー、ウノー(ガガゼト遺跡)

名稱	效果	取得方式
マッスルベルト 買 4000 売 1000	能力値 攻擊力+10、防御力+10	●拾…ミヘン街道2、ガガゼト遺跡1 3 5 ●店…ミヘン街道3 5 ●落…ギガース、ヤイバル ●盗…アダマンタイマイ ●他…幻光河1
ブラックベルト 買 — 売 2000	能力値 攻擊力+20、防御力+20	●拾…ミヘン街道5、雷平原5 ●サ…青空公司の景品 ●落…アダマンタイマイ ●盗…アダマントータス
チャンピオンベルト 買 — 売 2500	能力値 攻擊力+40、防御力+40	●拾…雷平原5 ●落…キングヴァーミン、パイン ●わ…ギガース
ティアラ 買 2500 売 625	能力値 魔力+5、魔法防御+5	●店…ミヘン街道1 2 ●盗…ルブラン(ガガゼト遺跡) ●他…新エボン党本部1
サークレット 買 4000 売 1000	能力値 魔力+10、魔法防御+10	●拾…ミヘン街道1 ●店…ミヘン街道3 5 ●落…ベヒーモス、ルチル ●盗…ベヒーモス ●他…幻光河1
ヒュプノクラウン 買 — 売 2000	能力値 魔力+20、魔法防御+20	●拾…ミヘン街道3、雷平原5 ●サ…『チョコ牧場』、銀色公司の景品 ●盗…ホワイトプリン ●わ…ホワイトプリン、ベヒーモス ●他…ベベル3 5
ロイヤルクラウン 買 — 売 2500	能力値 魔力+40、魔法防御+40	●拾…雷平原5 ●落…シヴァ ●わ…アヤメタケ
おまもり 買 — 売 10	能力値 運+100	●落…ジャボテンダー

◇屬性系

名稱	效果	取得方式
炎の一閃 買 3000 売 750	能力値 攻擊力+8 技能 炎攻擊(一部分技能帶有炎屬性)	●拾…雷平原5 ●サ…『チョコ牧場』 ●店…ビーカネル1 2 3 5 ●落…バリーヴァルハ、ズー ●盗…イフリート、重装党員 ●わ…レッサードレイク
炎の指輪 買 3000 売 750	能力値 魔力+4 技能 炎減半(受到炎屬性攻擊傷害減半) 特殊 可使用「火(ファイア」	●拾…雷平原5、ガガゼト遺跡1 3 5 ●サ…『チョコ牧場』 ●店…ビーカネル1 2 3 5 ●落…フレイムドラゴン ●盗…レッドプリン ●わ…プロトキマイラ、ボム
炎神の指輪 買 8000 売 2000	能力値 魔力+6 技能 炎無效(受到炎屬性攻擊傷害為0) 特殊 可使用「烈火(ファイラ)」	●拾…雷平原5 ●サ…『チョコ牧場』 ●店…ビーカネル3 5 ●落…プロトキマイラ、グレータードレイク ●盗…ボルケーノ ●わ…ナスホルン、バリーヴァルハ、グレータードレイク、フレイムドラゴン
烈火の指輪 買 10000 売 2500	能力値 魔力+10 技能 炎吸收(受到炎屬性攻擊傷害會吸收，轉為回復HP) 特殊 可使用「狂火(ファイガ)」	●拾…雷平原5 ●サ…『チョコ牧場』、『ブリッツボール』 ●店…マカラーニャ湖5 ●落…ザラマンデル、ボルケーノ ●盗…バリーヴァルハ、ズー ●わ…レッドプリン、ナスホルン、レッサードレイクなど
氷の一閃 買 3000 売 750	能力値 攻擊力+8 技能 冰攻擊(一部分技能帶有冰屬性)	●拾…雷平原5、マカラーニャの森2 ●サ…『チョコ牧場』 ●店…マカラーニャ湖3 5 ●盗…ガリク＝ロンゾ
氷の指輪 買 3000 売 750	能力値 魔力+4 技能 冰減半(受到冰屬性攻擊傷害減半) 特殊 可使用「冷氣(ブリザド)」	●拾…雷平原5、マカラーニャの森1、ナギ平原3、ガガゼト遺跡1 ●サ…『チョコ牧場』 ●店…マカラーニャ湖2 3 ●落…バリアブルゲル ●盗…ヒュージゲル
氷神の指輪 買 8000 売 2000	能力値 魔力+6 技能 冰無效(受到冰屬性攻擊傷害為0) 特殊 可使用「強冷(ブリザラ)」	●拾…ビサイド寺院3、雷平原5、ナギ平原5など ●サ…『チョコ牧場』 ●店…マカラーニャ湖5 ●落…スパインドレイク、バリアブルゲル ●盗…プロトキマイラ、スパインドレイク ●わ…スパインドレイク

名稱	效果	取得方式
極光の指輪 買 10000 売 2500	能力值 魔力+10 技能 冰吸收(受到冰屬性攻擊傷害值吸收，轉為回復HP) 特殊 可使用「超冷(ブリザガ)」	●拾…雷平原、マカラーニャの森 ●サ…『チョコ牧場』、『ブリッツボール』 ●店…マカラーニャ湖 ●落…インセクトマザー ●盜…シヴァ ●わ…スパインドレイク
雷の一閃 買 3000 売 750	能力值 魔力+8 技能 雷攻擊(一部分技能(アビリティ)帶有雷屬性)	●拾…雷平原、ナギ平原 ●サ…『チョコ牧場』 ●店…雷平原 ●落…バリカー ●盜…ゴーキマイラ ●わ…ボルトドレイク、バリカー
雷の指輪 買 3000 売 750	能力值 魔力+4 技能 雷減半(受到雷屬性攻擊傷害減半) 特殊 可使用「雷(サンダー)」	●拾…雷平原、ガガゼト遺跡 ●サ…『チョコ牧場』 ●店…雷平原 ●落…ベヒーモス ●盜…プロトキマイラ、ボルトドレイク、バリカー ●わ…ゴールドエレメンタル
雷神の指輪 買 8000 売 2000	能力值 魔力+6 技能 雷無效(受到雷屬性攻擊傷害為0) 特殊 可使用「烈雷(サンダラ)」	●拾…雷平原 ●サ…『チョコ牧場』 ●店…雷平原 ●落…プロトキマイラ、ボルトドレイク、フンババ ●わ…イエロープリン、プロトキマイラ、ボルトドレイク
天雷の指輪 買 10000 売 2500	能力值 魔力+10 技能 雷吸收(受到雷屬性攻擊傷害值吸收，轉為回復HP) 特殊 可使用「狂雷(サンダガ)」	●拾…雷平原 ●サ…『チョコ牧場』、『ブリッツボール』 ●店…マカラーニャ湖 ●落…フンババ ●わ…ボルトドレイク、ベヒーモス
水の一閃 買 3000 売 750	能力值 攻擊力+8 技能 水攻擊(一部分技能(アビリティ)帶有水屬性)	●拾…雷平原 ●サ…『チョコ牧場』 ●店…ビサイド村 ●落…ゴーキマイラ ●盜…ブルーエレメンタル
水の指輪 買 3000 売 750	能力值 魔力+4 技能 水減半(受到水屬性攻擊傷害減半) 特殊 可使用「水(ウォータ)」	●拾…雷平原、ナギ平原 ●サ…『チョコ牧場』 ●店…ビサイド村 ●落…ヒュージゲル、ホーント ●盜…テンタクルス、サハギンチーフ、バリアブルゲル ●わ…テンタクルス、ディニクチスなど
水神の指輪 買 8000 売 2000	能力值 魔力+6 技能 水無效(受到水屬性攻擊傷害為0) 特殊 可使用「奔流(ウォタラ)」	●拾…雷平原、ナギ平原 ●サ…『チョコ牧場』 ●店…ビサイド村 ●落…ゴーキマイラ、ヤマイタケ、ジオバラウド ●盜…サハギンチーフ、プロトキマイラ、ヤマイタケ、バリアブルゲル
浄水の指輪 買 10000 売 2500	能力值 魔力+10 技能 水吸收(受到水屬性攻擊傷害值吸收，轉為回復HP) 特殊 可使用「激流(ウォタガ)」	●拾…雷平原、ナギ平原 ●サ…『チョコ牧場』、『ブリッツボール』 ●店…マカラーニャ湖 ●落…ヒュージゲル、クリティカルバグなど ●わ…テンタクルス、サハギンチーフ、クシファクティヌスなど
重力の指輪 買 ― 売 2500	能力值 最大HP+10%、最大MP+10% 技能 重力攻擊(受到重力屬性攻擊傷害為0) 特殊 可使用「重力(グラビデ)」	●拾…雷平原 ●落…ディフェンダー、ロックマイマイ、リッチ ●わ…サンドウォーム、ディフェンダー、ロックマイマイ
炎と氷の閃光 買 ― 売 10	能力值 攻擊力+10 技能 炎、冰攻擊(一部分技能(アビリティ)帶有炎+冰屬性)	●拾…雷平原 ●サ…『チョコ牧場』 ●落…インセクトマザー ●盜…ザラマンデル
炎と氷の指輪 買 ― 売 10	能力值 魔力+10、魔法防御+10 技能 炎、冰吸收(受到炎、冰屬性攻擊傷害值吸收，轉為回復HP)	●拾…雷平原 ●サ…『チョコ牧場』 ●落…ザラマンデル、ルブルムドラゴン、インセクトマザー、クリティカルバグ ●盜…ザラマンデル ●わ…ズー、グレータードレイクなど ●他…飛空艇
雷と水の閃光 買 ― 売 10	能力值 攻擊力+10 技能 雷、水攻擊(一部份技能帶有 雷+水屬性)	●拾…雷平原、ナギ平原 ●サ…『チョコ牧場』 ●落…クリティカルバグ ●わ…ゴーキマイラ ●他…ベベル
雷と水の指輪 買 ― 売 10	能力值 魔力+10、魔法防御+10 技能 雷、水吸收(受到雷、水屬性攻擊傷害值吸收，轉為回復HP)	●拾…雷平原 ●サ…『チョコ牧場』 ●盜…ディニクチス、バリアブルゲル、ジオバラウド ●わ…ディニクチス、ヒュージゲル
フォーハンド 買 ― 売 10	能力值 攻擊力+12、魔力+12 技能 4屬性攻擊(一部分技能帶有炎+冰+雷+水屬性)	●拾…雷平原 ●サ…青空公司の景品 ●落…ブラックエレメンタル ●わ…ゴーキマイラ、インセクトマザー
フォーリング 買 ― 売 10	能力值 防御力+10、魔法防御+10 技能 4屬性減半(受到炎、冰、雷、水屬性攻擊傷害減半)	●拾…ルブランのアジト、雷平原 ●サ…銀色公司の景品 ●落…ロックマイマイ、アニマ ●わ…プロトキマイラ、ザラマンデル

名稱	效果	取得方式
フォーシールド 買 ― 売 10	能力値 防御力+15、魔法防御+15 技能 4屬性無效(受到炎、冰、雷、水屬性攻擊傷害為0)	●拾…雷平原5 ●落…ブラックエレメンタル ●盗…フンババ ●わ…ロックマイマイ
フォーブレス 買 ― 売 10	能力値 防御力+20、魔法防御+20 技能 4屬性吸收(受到炎、冰、雷、水屬性攻擊傷害值吸收，轉為回復HP)	●拾…グアドサラム5、雷平原5 ●サ…銀色公司の景品 ●わ…ザラマンデル、クリティカルバグ

◇狀態異常系

名稱	效果	取得方式
死の衝撃 買 ― 売 10	能力値 攻擊力-6、魔力+5 技能 即死攻擊(一部分技能帶有即死效果(a)) 特殊 可使用「死亡(デス)」	●サ…『チョコ牧場』、青空公司の景品 ●盗…バロング、クィーンクァール
石化の衝撃 買 ― 売 10	能力値 攻擊力-5、魔力+4 技能 石化攻擊(一部分技能帶有石化效果) 特殊 可使用「石化(ブレイク)」	●サ…『チョコ牧場』 ●わ…ククルカン、グクマッツ
眠りの衝撃 買 15000 売 3750	能力値 攻擊力-5、魔力+3 技能 睡眠攻擊(一部分技能(アビリティ)帶有睡眠效果) 特殊 可使用「催眠(スリプル)」	●サ…『チョコ牧場』、青空公司の景品 ●店…グアドサラム3 5 ●落…アエーシュマ
沈黙の衝撃 買 15000 売 3750	能力値 攻擊力-5、魔力+3 技能 沉默攻擊(一部分技能帶有沉默效果) 特殊 可使用「沉默(サイレス)」	●拾…ビーカネル5 ●サ…『チョコ牧場』 ●店…グアドサラム1 2 5 ●盗…オチュー、あばれオチュー、バハムート
暗闇の衝撃 買 15000 売 3750	能力値 攻擊力-5、魔力+3 技能 黑暗攻擊(一部分技能帶有黑暗效果) 特殊 可使用「黑暗(ブライン)」	●サ…『チョコ牧場』 ●店…グアドサラム5 ●落…オチュー、アカ・マナフ ●わ…シャンタク、ズー
毒の衝撃 買 15000 売 3750	能力値 攻擊力-5、魔力+3 技能 毒攻擊(一部分技能帶有毒效果) 特殊 可使用「生化(バイオ)」	●サ…『チョコ牧場』 ●店…グアドサラム1 2 3 5 ●落…タローマティ
混乱の衝撃 買 15000 売 3750	能力値 攻擊力-5、魔力+5 技能 混亂攻擊(一部分技能帶有混亂效果) 特殊 可使用「混亂(コンフュ)」	●サ…『チョコ牧場』 ●店…マカラーニャ湖■、ビーカネル3 5 ●盗…ラグ
怒りの衝撃 買 15000 売 3750	能力値 攻擊力-5、魔力+5 技能 狂暴化攻擊(バーサク攻擊)(一部分技能帶有狂暴化效果) 特殊 可使用「狂暴化(バーサク)」	●サ…『チョコ牧場』 ●店…マカラーニャ湖■、ビーカネル3 5 ●盗…アニマ
遅れの衝撃 買 15000 売 3750	能力値 攻擊力-5 技能 遲緩攻擊(スロウ攻擊)(一部分技能帶有遲緩效果)	●サ…『チョコ牧場』 ●店…マカラーニャ湖■、ビーカネル3 5 ●わ…アカ・マナフ
停止の衝撃 買 15000 売 3750	能力値 攻擊力-10 技能 停止攻擊(ストップ攻擊)(一部分技能帶有停止效果)	●サ…『チョコ牧場』 ●店…マカラーニャ湖■、ビーカネル3 5 ●わ…アエーシュマ
天使のイヤリング 買 5000 売 1250	能力値 防御力+5、魔法防御+5 技能 即死防御(即死效果無效化)	●サ…『チョコ牧場』 ●店…グアドサラム1 2 5 ●落…バロング、ルフ、イフリート ●盗…キングタコーバ、ルフ ●わ…バロング、キングタコーバ、クァール
金のアンクレット 買 5000 売 1250	能力値 防御力+4、魔法防御+4 技能 石化防御(石化效果無效化)	●サ…『チョコ牧場』 ●店…グアドサラム1 2 5 ●落…ククルカン、グクマッツ、ジャヒー ●盗…グクマッツ、ディープハイズォ
ねじりはちまき 買 3000 売 750	能力値 防御力+4、魔法防御+4 技能 睡眠防御(睡眠效果無效化)	●拾…ビーカネル5 ●サ…『チョコ牧場』 ●店…飛空艇1 2 3 4 5、キーリカ1 2 3 5、ベベル2 ●落…オチュー、モルボル、ホーント、ウノー(アジト最後) ●盗…オチュー ●わ…ピアシングバグ

名称	効果	取得方式
ホワイトケープ 買 3000 売 750	能力値 防御力+4、魔法防御+4 技能 沈黙防御(沈黙効果無效化)	●拾…ガガゼト山2 3 5 ●サ…『チョコ牧場』 ●店…飛空艇1 2 3 4 5、キーリカ1 2 3 5、ベベル2 ●落…あばれオチュー、トゥーム ●盗…ピアシングバグ、あばれオチュー、マグなど ●わ…セファロタス
銀ぶちメガネ 買 3000 売 750	能力値 防御力+4、魔法防御+4 技能 闇暗防御(闇暗効果無效化)	●サ…『チョコ牧場』 ●店…飛空艇1 2 3 4 5、キーリカ1 2 3 5、ベベル2 ●盗…サノー(ルカ) ●わ…バイトワスプ、バーティゴ、デスゲイズ、シャンタク
星のペンダント 買 4000 売 1000	能力値 防御力+4、魔法防御+4 技能 毒防御(毒効果無效化)	●拾…ガガゼト遺跡1 2 3 ●サ…『チョコ牧場』 ●店…飛空艇1 2 3 4 5、キーリカ1 2 3 5など ●落…ピアシングバグ、ポリスパイダーなど ●盗…アサシンビー、ベスパなど ●わ…アーケオシリス、ホーントなど
黒のチョーカー 買 4000 売 1000	能力値 防御力+4、魔法防御+4 技能 混亂防御(混亂効果無效化)	●拾…雷平原[illegible] ●サ…『チョコ牧場』 ●店…ビーカネル3 5 ●落…フライアイ、ウノー(アジト入口) ●盗…シャンタク、イビリスギタケ、トゥーム ●わ…オチュー
やすらぎのポプリ 買 4000 売 1000	能力値 防御力+4、魔法防御+4 技能 防禦狂暴化(バーサク防御)(狂暴化効果無效化)	●サ…『チョコ牧場』 ●店…ビーカネル3 5 ●盗…ギガース、イビリスギタケ、ドグ ●わ…イビリスギタケ
魔よけのおふだ 買 4000 売 1000	能力値 防御力+4、魔法防御+4 技能 防禦無法換裝(カーズ防御)(無法換裝効果無效化)	●店…グアドサラム1、ビーカネル3 5 ●落…ドルメン、バハムート ●わ…ドルメン
お気に入り 買 4000 売 1000	能力値 回避+10、運+10 技能 防禦想換衣服(着がえたい防御)(想換衣服効果無效化)	●拾…ビサイド寺院3、キノコ岩街道1 ●店…グアドサラム3 5 ●落…サノー(ウノー部屋)
真珠のネックレス 買 4000 売 1000	能力値 防御力+4、魔法防御+4 技能 經驗值0防御(經驗值0効果無效化)	●拾…雷平原2、アンダーベベル2 ●サ…銀色公司の景品 ●店…グアドサラム1 2 5、ビーカネル3 5 ●落…バラライ(ベベル) ●他…飛空艇4
きれいなガラス玉 買 4000 売 1000	能力値 防御力+4、魔法防御+4 技能 防禦遲緩(スロウ防御)(遲緩効果無效化)	●サ…『チョコ牧場』、青空公司の景品 ●店…ビーカネル3 5 ●落…アノール、ハイズォ、アカ・マナフ ●盗…ハイズォ ●わ…ハイズォ、ポリスパイダー
光るトンボ玉 買 4000 売 1000	能力値 防御力+4、魔法防御+4 技能 防禦停止(ストップ防御)(停止効果無效化)	●サ…『チョコ牧場』 ●店…ビーカネル3 5 ●落…ディープハイズォ、アエーシュマ ●盗…ディープハイズォ ●わ…ディープハイズォ
ビーズのブローチ 買 10000 売 2500	能力値 防御力+8、魔法防御+8 技能 沈默、闇暗防御(沈默、闇暗効果無效化)	●拾…ビーカネル5、アンダーベベル3 ●サ…『ガンシューティング』 ●店…キーリカ3 5、マカラーニャ湖5 ●落…モルボルグレートなど ●盗…ねぼけオチュー ●わ…モルボルなど ●他…マカラーニャ湖3
ガラスのバックル 買 10000 売 2500	能力値 防御力+8、魔法防御+8 技能 毒、睡眠防御(毒、睡眠効果無效化)	●拾…雷平原4、アンダーベベル4 ●サ…青空公司の景品 ●店…キーリカ3 5 ●盗…キングタコーバ ●わ…キングタコーバ ●他…キノコ岩街道1
妖精のピアス 買 10000 売 2500	能力値 防御力+8、魔法防御+8 技能 混亂、狂暴化(バーサク)防御(混亂、狂暴化効果無效化)	●拾…ビーカネル5、アンダーベベル5 ●サ…『ガンシューティング』 ●店…マカラーニャ湖3 ●落…マグ、ラグ ●盗…オメガウェポン ●わ…ベスパ、オチュー、エピタフなど ●他…ガガゼト遺跡[illegible]
休まずのワッペン 買 10000 売 2500	能力値 防御力+8、魔法防御+8 技能 遲緩(スロウ)、停止(ストップ)防御(遲緩、停止効果無效化)	●サ…『チョコ牧場』 ●店…グアドサラム1 2、マカラーニャ湖5 ●盗…ポリスパイダー、アラーネア ●わ…ハイズォ、ディープハイズォ ●他…キノコ岩街道3
セーフティビット 買 10000 売 2500	能力値 防御力+12、魔法防御+12 技能 石化、即死防御(石化、即死効果無效化)	●拾…雷平原3 ●店…マカラーニャ湖5 ●落…アルテマウェポン、オメガウェポン ●わ…タコーバ、デーヴァ、モニュメント ●他…飛空艇4
ウォールリング 買 10000 売 2500	技能 危急時的障壁(ピンチにウォール)(危急狀態時維持防禦壁(シェル)+防護(プロテス)狀態)	●拾…ビサイド島3、キーリカ寺院5、ナギ平原1 ●店…グアドサラム3 ●落…バーピュート、チョコボイーターなど ●盗…ピコケット、ウルフラマイター ●わ…バシネット、ウルフラマイター

名稱	效果	取得方式
リジェネリング 買 3000 売 750	技能 危急時的恢復(ピンチにリジェネ)(危急狀態時維持恢復狀態)	●拾…キーリカ寺院5 ●サ…『チョコ牧場』 ●店…グアドサラム3 ●落…護法のガーディアン
ヘイストリング 買 —— 売 750	技能 危急時的加速(ピンチにヘイスト)(危急狀態時維持加速狀態)	●拾…雷平原[illegible] ●わ…カニス・マヨル、ルプス、アーケオシリス ●他…マカラーニャの森[illegible]
月の腕輪 買 —— 売 10	技能 自動防禦壁(オートシェル)(戰鬥中維持防禦壁狀態)	●拾…ビサイド島3 ●サ…『ブリッツボール』、『隠された迷宮』 ●落…ヴァルファーレ ●わ…バシネット
光の[illegible]輪 買 —— 売 10	技能 自動防護(オートプロテス)(戰鬥中維持防護狀態)	●拾…キノコ岩街道2 ●サ…『ブリッツボール』、『隠された迷宮』 ●落…ガリク＝ロンゾ ●盜…チョコボイーター ●わ…アーメット、ヘビーサレット、ウルフラマイター
星の腕輪 買 —— 売 10	技能 自動反射(オートリフレク)(戰鬥中維持反射狀態)	●拾…ナギ平原[illegible] ●サ…『ブリッツボール』 ●わ…バービュート
守りの腕輪 買 —— 売 10	技能 自動障壁(オートウォール)(戰鬥中維持防禦壁(シェル)+防護(プロテス)狀態)	●拾…ナギ平原5 ●わ…ヘビーサレット、アダマンタイマイ、アダマントータス、アルテマウェポン
回復の腕輪 買 —— 売 10	技能 自動恢復(オートリジェネ)(戰鬥中維持恢復狀態)	●サ…『チョコ牧場』、『ブリッツボール』、『隠された迷宮』 ●落…ヨウジンボウ ●盜…護法のガーディアン
倍速の腕輪 買 —— 売 10	技能 自動加速(オートヘイスト)(戰鬥中維持加速狀態) 特殊 可使用「全體加速(ヘイスガ)」	●サ…『ムスコのヨメ探し』、『隠された迷宮』 ●落…ラセルタ

◇技能系

名稱	效果	取得方式
剣技の心得 買 50000 売 12500	能力值 攻擊力+12 特殊 可使用學得的劍技系技能	●店…マカラーニャ湖5 ●盜…パイン ●わ…トンベリ、メガトンベリ ●他…ナギ平原5
奥義の心得 買 50000 売 12500	能力值 攻擊力+12 特殊 可使用學得的奧義系技能	●拾…ポルト＝キーリカ5 ●店…マカラーニャ湖5 ●盜…リュック ●わ…ラセルタ、サンドウォーム
あばれるの心得 買 50000 売 12500	能力值 攻擊力+12 特殊 可使用學得的暴動(あばれる)系技能	●サ…『新たな洞窟』 ●店…マカラーニャ湖5 ●盜…バラライ(幻光体) ●わ…フンババ
妖術の心得 買 50000 売 12500	能力值 魔力+12 特殊 可使用學得的妖術系技能	●拾…ポルト＝キーリカ5 ●店…マカラーニャ湖5 ●盜…ヌージ ●わ…ブラックエレメンタル
黒魔法の心得 買 50000 売 12500	能力值 魔力+12 特殊 可使用學得的黑魔法系技能	●拾…ビサイド村5 ●店…マカラーニャ湖5 ●落…リュック ●わ…バリアブルゲル、アラーネア、アダマントータス、アエーシュマ、ドルメン
白魔法の心得 買 50000 売 12500	能力值 魔力+12 特殊 可使用學得的白魔法系技能	●拾…アンダーベベル5 ●店…マカラーニャ湖5 ●盜…ギップル ●わ…モルボルグレート、マウントマイマイ、グローブイーター、アダマントータス
剣技の真髄 買 —— 売 10	能力值 最大HP+10%、最大MP+10% 技能 高速劍技(劍技系技能準備時間縮短40%)	●サ…青空公司の景品、『ふしぎな洞窟』 ●わ…ガグ、アラーネア

名稱	效果	取得方式
奥義の真髄 買 — 売 10	能力值 最大HP+10%、速度+5 技能 高速奥義(奥義系技能準備時間縮短40%)	●サ…青空公司の景品、『ふしぎな洞窟』 ●わ…マウントマイマイ
あばれるの真髄 買 — 売 10	能力值 最大HP+10%、速度+5 技能 高速暴動(あばれる)(暴動系技能準備時間縮短40%)	●サ…『発掘』、『ふしぎな洞窟』 ●わ…アヤメタケ
妖術の真髄 買 — 売 10	能力值 最大MP+10%、速度+5 技能 高速妖術(妖術系技能準備時間縮短40%)	●サ…『ふしぎな洞窟』 ●わ…エルダードレイク
白魔法の真髄 買 — 売 10	能力值 最大MP+10%、速度+5 技能 高速白魔法(白魔法系技能準備時間縮短40%) 特殊 可使用「MP吸収(アスピル)」	●サ…銀色公司の景品、『ふしぎな洞窟』 ●わ…モルボルグレート、インセクトマザー
黒魔法の真髄 買 — 売 10	能力值 最大MP+10%、速度+5 技能 高速黑魔法(黑魔法系技能準備時間縮短40%) 特殊 可使用「MP吸收」	●サ…銀色公司の景品、『ふしぎな洞窟』 ●わ…ルブルムドラゴン、クリティカルバグ

◇特殊系

名稱	效果	取得方式
ダッシューズ 買 — 売 10	能力值 速度+10 技能 先驅(さきがけ)(戰鬥開始時待機計量表集滿) 特殊 可使用「加速(ヘイスト)」	●拾…ナギ平原[illegible] ●サ…『ブリッツボール』 ●落…ティンダロス、ラセルタ ●盗…イクシオン
グロウエッグ 買 — 売 10	能力值 運+15 技能 AP3倍(取得AP3倍)	●サ…『ブリッツボール』、『遺跡の奥の洞窟』
タマのすず 買 — 売 10	能力值 最大HP+15% 技能 步行回復HP(移動時回復HP)	●拾…キーリカ寺院[illegible] ●サ…『遺跡の奥の洞窟』 ●他…ベベル[illegible]
ウィザードブレス 買 — 売 10	能力值 最大MP+20% 技能 步行回復MP(移動時回復MP)	●拾…キーリカ寺院[illegible] ●サ…『遺跡の奥の洞窟』
退魔の腕輪 買 — 売 10	能力值 運+10 技能 無遇敵(除部分地區外，不發生亂數遇敵)	●サ…青空公司の景品、『ブリッツボール』 ●落…サノー(アジト最後) ●盗…バラライ(ベベル)
敵よせの腕輪 買 — 売 10	能力值 攻擊力+15 技能 遇敵上升(亂數遇敵機率上升)	●落…サノー(ビーカネル)
金のかみかざり 買 — 売 10	能力值 魔力+20 技能 MP消費1/2(戰鬥中指令技能(コマンドアビリティ)的消費MP減半)	●拾…ルブランのアジト[illegible] ●サ…『ブリッツボール』、『隠された迷宮』 ●わ…ブルーエレメンタル、グレートホーント
ソウルオブサマサ 買 — 売 10	能力值 魔力+15 技能 魔法加速器(ブースター)(黑魔法系・白魔法系技能(アビリティ)消費MP2倍，傷害值與回復量1.5倍)	●サ…銀色公司の景品、『ないしょのミッション』 ●落…イクシオン ●わ…デトネイター、ボルケーノ

名前	効果	入手方法
リボン 買 — 売 10	技能 緞帶(リボン)(a)(特定的特殊效果無效化→P.105)	●拾…雷平原5、アンダーベベル2 3 5 ●落…アンラ・マンユ ●わ…あばれオチュー、アルテマウェポン、オメガウェポン
なやましげな香水 買 — 売 10	能力値 最大MP+20%、魔力+5、防御力+10、魔法防御+10、速度+2、運+10 技能 歩行回復HP、MP(移動時回復HP、MP)	●拾…ルブランのアジト2 3 5
なにごともな〜い 買 — 売 10	能力値 防御力+30、魔法防御+30 技能 超級緞帶(スーパーリボン)(特定的特殊效果無效化。戰鬥中維持遲緩(スロウ)狀態→P.105)	●他…飛空艇4
血ぬられた…… 買 — 売 10	能力値 最大HP-40%、最大MP-40%、攻擊力+60、魔力-50、魔法防御-50 技能 戦闘鬼(戰鬥中維持毒+狂暴化(バーサク)狀態)	●拾…アンダーベベル2 3 5
しぼりだす…… 買 — 売 10	能力値 最大HP-40%、魔力+80、防御力-20 技能 魔導鬼(戰鬥中維持毒+加速狀態。黑魔法系技能準備時間縮短50%) 特殊 可使用學得的黑魔法系技能	●拾…アンダーベベル2 3 5
成功の秘訣 買 — 売 10	能力値 最大HP+100%、最大MP+100%、運+100 技能 所有東西2倍(與『藥物知識(薬の知識)』「6屬性知識(6屬性の知識)」「無屬性知識(無屬性の知識)」「金錢2倍」「道具2倍(アイテム2倍)」「AP2倍」「EXP2倍」相同效果)	●拾…グアドサラム5
ミネルバビスチェ 買 — 売 10	能力値 最大MP+100%、攻擊力-80、魔力+100 技能 高速黑魔法(黑魔法系技能(アビリティ)準備時間縮短40%) 特殊 可使用學得的黑魔法系技能(アビリティ)。戰鬥中維持經驗值0狀態。	●他…マカラーニャの森2
アダマンタイト 買 — 売 10	能力値 最大HP+100%、防御力+120、魔法防御+120、速度-30 技能 自動障壁(オートウォール)(戰鬥中維持防禦壁(シェル)+防護(プロテス)狀態)	●サ…『ガンシューティング』
属性王 買 — 売 10	技能 全屬性攻擊、吸收(一部分技能帶有全部屬性 受到所有屬性攻擊傷害值吸收,轉為回復HP)	●サ…『新たな洞窟』
キューソネコカミ 買 — 売 10	技能 危急時(ピンチに)……(危急狀態時維持傷害值9999狀態)	●他…飛空艇2
アイアンデューク 買 — 売 10	能力値 最大HP+100%、最大MP+100%、攻擊力+100、魔力+100、防御力+100、魔法防御+100、速度+10、命中+100、回避+100、運+50	●サ…『隠された迷宮』
ラグナロク 買 — 売 10	技能 MP消費0(戰鬥中維持消費MP0狀態)	●サ…『リン探偵』
エンタープライズ 買 — 売 10	技能 HP限界突破(HP最大上限突破9999)	●サ…『隠された迷宮』
インビンシブル 買 — 売 10	技能 損傷界限突破(ダメージ限界突破)(攻擊傷害值與HP回復量上限突破9999)	●拾…ボルト=キーリカ5



EQUIPMENT&ITEM 裝備&道具

道具(アイテム)

道具分為「消費道具」與「重要物品(だいじなもの)」2種　請好好掌握住各自的使用方式與效果

【ITEM DATA】

種類數	68種/72種
最大持有數	每種99個/每種1個
店內購買	可/不可
店內賣出	可/不可
破關時繼承	可(※1)/不可(※2)

※各項目「/」左側是消費道具(アイテム)，右側是重要物品

※1……[illegible](ギザールの野菜)除外　※2……一部分除外(→P.[illegible])

消費道具與重要物品

消費道具與重要物品各自有右表所記特徵。基本上只需記住，消費道具與戰鬥有關，而重要物品會影響到事件的進行。



←不死鳥之尾(フェニックスの尾)等常用的消費道具請多儲備一些。

✲消費道具與重要物品的不同

分類	特徵
消費道具 (アイテム)	●每種最多可持有99個 ●可在選單畫面與戰鬥中使用 ●使用後會消耗 ●可在商店進行買賣
重要物品 (だいじなもの)	●每種最多能持有1個 ●只能在特定場合使用 ●除一部分外，使用後不會消耗 ●基本上無法在商店進行買賣

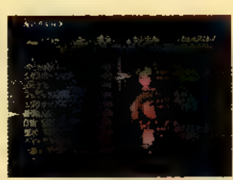
消費道具(アイテム)的系統分類

消費道具全部可分成4大系統。為順利進行戰鬥，請配合狀況使用消費道具。此外選單畫面中只能使用回復系的道具，而戰鬥中除了優娜、莉可、佩茵的特殊服裝之外，皆可使用所有消費道具。

✲各系統的特徵

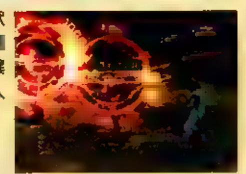
回復系

回復HP、MP，解除不利的狀態異常。與其它系統不同，可在選單畫面與戰鬥中使用。



補助系

發生或解除加速狀態與消費MP0狀態等有利的狀態異常，以及吸取敵人HP、MP效果。



攻擊系

可使用帶有屬性的攻擊給予敵人傷害，並產生如睡眠狀態和死之宣告(死の宣告)等不利的狀態異常。



野菜系

支線劇情「陸行鳥牧場(チョコ牧場)」中捕獲和養成陸行鳥(チョコボ)時用的道具。戰鬥中使用能夠回復HP100。



重要物品的作用

與消費道具不同，持有重要物品便能發揮效用，或侷限在特定場合使用。使用的目的效果各有不同，多少影響著故事進行。此外大部分重要物品只能在特定時期與場合中取得，想要全部收集的話必須有計劃地進行遊戲。



←隨著故事進行大多數情況下一定會取得。

重要物品的分類

可顯示影像的天球(スフィア)

在「寶物天球收藏(お宝スフィアコレクション)」中可觀看天球(スフィア)影像。此外阿卡基天球1～10（アカギスフィア1～10)用來進入 5-5 香菇岩街道・封印的洞窟，戰友的天球(戦友のスフィア)則是用來完成。

本類道具
- 阿卡基天球1～10
- 契機的天球(きっかけのスフィア)
- 戰友的天球

等

開啟寶箱的鑰匙

6-7 比賽特寺院・僧官的房間(ビサイド寺院・僧官の間)(右)與 11-1 比卡內爾・沙漠西部(ビーカネル・砂漠西部)中，開啟寶箱的特殊鑰匙。比賽特寺院寶箱中可取得探索天球(サーチスフィ)，比卡內爾寶箱中可獲得效果配置盤(リザルトプレート)「長者之証(長者のしるし)」。

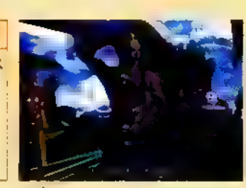
本類道具
- 比賽特的鑰匙(ビサイドのカギ)
- 沙漠的鑰匙



阿爾貝特語(アルベド語)翻譯辭典

用來翻譯遊戲中阿爾貝特語台詞，各卷都負責翻譯不同的文字(→P.626)。當台詞中阿爾貝特語有對應的辭典，便會自動翻譯，畫面上字幕顯示出紅色文字。

本類道具
- 阿爾貝特語(アルベド語)辭書第1卷～第26卷



浮游車的護照(ホバーのパス)

在和平平原的青空公司與銀色公司搭乘浮游車(ホバー)時用來減少消費點數。具體來說，持有和平・打折護照(ナギ・割引パス)是平常的一半5點，持有和平・免費護照(ナギ・フリーパス)時消費點數0點。

本類道具
- 和平・打折護照
- 和平・免費護照

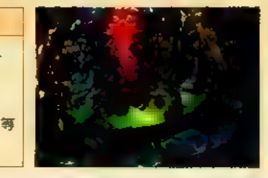


與任務相關類

開啟或完成特定任務時所需的。分為STORY Lv.2中潛入盧布蘭的基地(ルブランのアジト)用的戰鬥服、允許在比卡內爾沙漠(ビーカネル砂漠)挖掘的紹介狀，及喬瑟寺院(ジョゼ寺院)中修理實驗機(エクスペリメント)的道具(回復魂(リペア魂)等)三種。

本類道具
- 戰鬥服S、M、L
- 紹介狀
- 回復魂

等

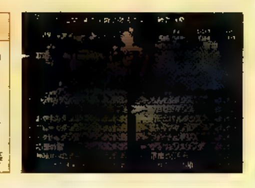


學習技能時必要的

花精(フロラフルル)等特殊服與歌姬可學得特定的技能。與阿爾貝特語(アルベド語)辭書第1卷～第26卷相同，取得後『變強後重新遊戲(強くてニューゲーム)』選擇該紀錄便可繼承至新遊戲(→P.710)

本類道具
- 黃昏的露珠(黄昏のしずく)
- 馬其那加速器(マキナブースター)
- 魔導舞蹈(魔導ダンス)大全上卷、下卷

等



☆消費道具列表

*ITEM LIST

表格使用方式

名稱	對象	屬性	效果	取得方式
ポーション ❶ 買 50 ❷ 売 12 ❸	單體 ❹	— ❺	回復HP200 ❻	●拾…飛空艇、ビサイド島、ミヘン街道、ベベル宮など❼●サ…『発掘』『チョコ牧場』『修行の成果』など ●店…各地 ●落…多数 ●盜…多數

❶ 名稱……消費道具的名稱。
❷ 買……在商店購入的價格。
「 — 」代表無法購得。
❸ 売……在商店賣出的價格。
❹ 對象……使用時效果涵蓋範圍。「複亂數」代表進行數次攻擊，每次攻擊對象由亂數決定。
❺ 屬性……使用時攻擊帶有的屬性。
❻ 效果……使用時獲得的效果。關於持續時間係數、發生率、發生強度請參照P.68頁。
❼ 取得方式……取得該道具的方法。詳細說明請參考裝飾品列表（→P.204）。

◇回復系

名稱	對象	屬性	效果	取得方式
ポーション 買 50 売 12	單體	—	回復HP200	●拾…飛空艇1 2、ビサイド島、ミヘン街道、ベベル宮2 3 5など ●サ…『発掘』『チョコ牧場』『修行の成果』など ●店…各地 ●落…多数 ●盜…多數
ハイポーション 買 500 売 125	單體	—	回復HP1000	●拾…各地 ●サ…『スフィアブレイク』、『発掘』など ●店…各地 ●落…多数 ●盜…多數 ●わ…キラーハウンド、ホワイトファングなど ●他…キーリカ寺院
エクスポーション 買 — 売 250	單體	—	回復所有HP(戰鬥中最大回復9999)	●拾…ビサイド島、雷平原、ナギ平原など ●サ…多数 ●落…アダマンタイマイ、アダマントータスなど ●盜…多數 ●わ…ルブス、防衛党員など
メガポーション 買 — 売 375	全體	—	回復HP2000	●拾…キーリカ寺院、雷平原、異界など ●サ…多数 ●落…フリムスルス、アースウォームなど ●盜…多數 ●わ…イーグル、青年同盟スカウトなど
エーテル 買 — 売 250	單體	—	回復MP100	●拾…各地 ●サ…『チョコ牧場』、『リン探偵』など ●落…ダイブベッカー、ワイトなど ●盜…ラセルタ、ルフなど ●わ…ダイブベッカーなど ●他…キーリカ寺院
エーテルターボ 買 — 売 750	單體	—	回復MP500	●拾…各地 ●サ…『チョコ牧場』、『修行の成果』など ●落…アジ・ダハーカ、トンベリ ●盜…アラーネアなど ●わ…ブラックプリンなど ●他…キーリカ寺院
フェニックスの尾 買 100 売 25	單體	—	解除戰鬥不能狀態，回復HP最大值的1/4(最大9999)	●拾…各地 ●サ…『発掘』、『チョコ牧場』、青空公司の景品など ●店…各地 ●落…多数 ●盜…多數 ●わ…コヨーテ、イーグル、フライアイ、男戦闘員など
メガフェニックス 買 — 売 1000	全體	—	解除戰鬥不能狀態，回復HP最大值的1/4(最大9999)	●拾…ナギ平原、ガガゼト遺跡など ●サ…多数 ●落…イーグル、ルフ ●盜…テンタクルス、アーリマンなど ●わ…コヨーテ、クアトロホーン、ルフなど
エリクサー 買 — 売 1250	單體	—	回復所有HP、MP(戰鬥中HP最大回復9999)	●拾…各地 ●サ…『チョコ牧場』、『ふしぎな洞窟』など ●落…オメガウェポン、エクスペリメント ●盜…多數 ●わ…バーティゴ、バロングなど ●他…ビーカネル
ラストエリクサー 買 — 売 5000	全體	—	回復所有HP、MP(戰鬥中HP最大回復9999)	●拾…キーリカ寺院、雷平原など ●落…ヴェグナガン(尻尾)、ターレットAなど ●盜…アンラ・マンユなど ●わ…アースウォーム ●他…マカラーニャ湖
毒消し 買 50 売 12	單體	—	解除毒狀態	●拾…ポルト＝キーリカ、ミヘン街道 ●サ…『発掘』『チョコ牧場』 ●店…各地 ●落…多数 ●盜…バーティゴ、オチューなど ●わ…ゲッコー、アガマなど

名前	対象	属性	効果	入手方法
金の針 買 50　売 12	單體	—	解除石化狀態	●拾…ミヘン街道1 2 3 5　●サ…『発掘』、『チョコ牧場』　●店…多数　●落…ククルカン、グクマッツ　●盗…ククルカン、グクマッツ
目薬 買 50　売 12	單體	—	解除黑暗狀態	●拾…ボルト=キーリカ1 3、ミヘン街道1 2 3　●サ…『チョコ牧場』など　●店…各地　●落…アーリマン、イビリタケなど　●盗…イビリタケなど　●わ…アーリマンなど
やまびこそう 買 50　売 12	單體	—	解除沉默狀態	●拾…ミヘン街道1 2 3 5、雷平原1 2 3 4など　●サ…『発掘』、『チョコ牧場』　●店…各地　●落…アサシンビー、プルプレアなど　●盗…アサシンビー、ペスパなど
聖水 買 300　売 75	單體	—	解除無法換裝(カーズ)、想要換裝(着がえたい)、經驗值0狀態	●拾…ボルト=キーリカ1 3、ミヘン街道1 2 3 5　●サ…『チョコ牧場』など　●店…各地　●落…バーティゴ、デスゲイズ、アラーストなど　●盗…突擊党員、重装党員
万能薬 買 —　売 375	單體	—	解除石化・睡眠・沉默・黑暗・毒・混亂・狂暴化(バーサク)・無法換裝(カーズ)・想要換裝(着がえたい)・遲緩(スロウ)・停止(ストップ)狀態	●拾…飛空艇1 2 3 4 5、ベベル宮2 3 5、エボン=ドーム1 2 3など　●サ…『スフィアブレイク』、『修行の成果』など　●落…多数　●盗…多数　●わ…多数

◇攻撃系

名前	対象	属性	効果	入手方法
やすもの手榴弾 買 —　売 12	全體	—	給予18～22傷害值，防護(プロテス)狀態下可減輕。	●拾…ミヘン街道1、雷平原5　●サ…『発掘』、青空公司の景品など　●落…鉄巨人、キャノンバイパーなど　●盗…多数　●わ…クアトロホーン、男戰鬥員など
手榴弾 買 —　売 25	全體	—	給予187～211傷害值，防護狀態下可減輕。	●拾…ミヘン街道2、雷平原1など　●サ…『発掘』、『チョコ牧場』など　●落…多数　●盗…襲機兵28型、同盟コマンドなど　●わ…鉄巨人、上級男戰鬥員など
S爆弾 買 —　売 50	全體	—	給予328～370傷害值，防護狀態下可減輕。	●拾…ミヘン街道3など　●サ…『ふしぎな洞窟』など　●落…クリーパー、砲機兵13型など　●盗…マキナレンジャー、ごろつきなど　●わ…特級男戰鬥員など
M爆弾 買 —　売 75	全體	—	給予375～423傷害值，防護狀態下可減輕。	●拾…ミヘン街道5　●サ…『チョコ牧場』など　●落…ハガーバグ、スカウトマキナ　●盗…鉄巨人、マキナレンジャーなど　●わ…ハガーバグ、同盟コマンドなど
L爆弾 買 —　売 100	全體	—	給予421～476傷害值，防護狀態下可減輕。	●拾…エボン=ドーム2　●サ…青空公司の景品など　●落…ヘキサフィート、マキナストライカー　●盗…同盟ソルジャーなど　●わ…ヘキサフィート、同盟ソルジャー
睡眠手榴弾 買 —　売 50	全體	—	給予234～264傷害附加睡眠效果(持續時間係數126，發生率50)，防護狀態下可減輕。	●拾…雷平原5　●サ…『チョコ牧場』　●落…砲機兵62型、マキナソルジャー、マキナコマンダーなど　●盗…砲機兵13型、襲機兵71型、マキナシューターなど
沈黙手榴弾 買 —　売 37	全體	—	給予234～264傷害附加沉默效果(發生率50)，防護狀態下可減輕。	●拾…雷平原2　●サ…『発掘』、『チョコ牧場』　●落…砲機兵13型、マキナレンジャー、マキナソルジャーなど　●盗…襲機兵71型、マキナハンター、スカウトマキナ
暗闇手榴弾 買 —　売 37	全體	—	給予234～264傷害附加睡眠效果(持續時間係數126，發生率50)，防護狀態下可減輕。	●拾…雷平原3　●サ…『発掘』、青空公司の景品　●落…襲機兵28型、マキナレンジャー、マキナコマンダー、キリングマキナなど　●盗…砲機兵62型、ガードマキナ
石化手榴弾 買 —　売 50	全體	—	給予234～264傷害附加沉默效果(發生率50)，防護狀態下可減輕。	●拾…雷平原4　●サ…『発掘』、『チョコ牧場』　●落…アサルトマキナ、キリングマキナ、マキナシューター、マキナストライカー　●盗…マキナシューター
ボムのかけら 買 —　売 25	單體	炎	給予78～84傷害值	●サ…『発掘』、『チョコ牧場』　●落…レッドエレメンタル、レッサードレイク、ボム　●盗…レッドエレメンタル、レッサードレイク、ボム　●わ…レッドエレメンタル
ボムの魂 買 —　売 50	單體	炎	給予281～317傷害值	●サ…『発掘』、『チョコ牧場』　●落…レッドプリン、レッドエレメンタル、レッサードレイクなど　●盗…レッドプリン、ボム、デトネイターなど　●わ…レッドエレメンタル
炎の晶石 買 —　売 75	隨亂數	炎	給予連續六次93～105傷害值。每次對象由亂數決定。	●サ…『チョコ牧場』　●落…レッドプリン、バリーヴァルハ、ボルケーノなど　●盗…レッサードレイク、デトネイターなど　●わ…レッドプリン、プロトキマイラなど
南極の風 買 —　売 50	單體	冰	給予78～84傷害值	●サ…『発掘』、『チョコ牧場』　●落…ペールプリン、ホワイトエレメンタル　●盗…ペールプリン、ホワイトエレメンタル　●わ…ペールプリン
北極の風 買 —　売 50	單體	冰	給予281～317傷害值	●サ…『発掘』、『チョコ牧場』　●落…ホワイトプリン、スパインドレイク　●盗…ペールプリン、ホワイトプリン、ホワイトエレメンタル、スパインドレイク、ホーント

名前	対象	属性	効果	入手方法
冷気の魔石 買 — 売 75	複亂數	冰	給予連續六次93～105傷害值，每次對象由亂數決定，	●サ…『チョコ牧場』 ●落…ホワイトプリン、スパインドレイク ●盗…ダークエレメンタル、スパインドレイク ●わ…ペールプリン、ホワイトエレメンタル
電気玉 買 — 売 25	單體	雷	給予78～84傷害值	●サ…『発掘』、『チョコ牧場』 ●落…イエロープリン、イエローエレメンタル、ゴールドエレメンタル ●盗…イエロープリン、ベヒーモスなど ●わ…イエローエレメンタル
落雷玉 買 — 売 50	單體	雷	給予281～317傷害值	●サ…『発掘』、『チョコ牧場』 ●落…イエロープリン、ゴールドエレメンタル ●盗…ゴールドエレメンタル、ボルトドレイク、バリカーなど ●わ…イエローエレメンタル
雷の魔石 買 — 売 75	複亂數	雷	給予連續六次93～105傷害值。每次對象由亂數決定。	●サ…『チョコ牧場』 ●落…イエロープリン、ゴーキマイラ ●盗…イエロープリン、ダークエレメンタル、ゴーキマイラ、ボルトドレイク ●わ…イエロープリンなど
魚のウロコ 買 — 売 25	單體	水	給予78～84傷害值	●サ…『発掘』、『チョコ牧場』 ●落…ブループリン、サハギン、クシファクティヌス ●盗…ブループリン、サハギン、クシファクティヌス ●わ…ブループリン、サハギン
龍のウロコ 買 — 売 50	單體	水	給予281～317傷害值	●サ…『発掘』、『チョコ牧場』 ●落…ブルーエレメンタル ●盗…ブループリン、ブルーエレメンタル
水の魔石 買 — 売 75	複亂數	水	給予連續六次93～105傷害值，每次對象由亂數決定，	●サ…『チョコ牧場』 ●落…サハギンチーフ、ブルーエレメンタル、ディニクチスなど ●盗…ジオパラウド、ホーントなど ●わ…サハギン、クシファクティヌスなど
黒の魔石 買 — 売 50	全體	重力	給予剩餘HP的1/4傷害值	●落…ディフェンダー、アイアンサイド ●盗…アイアンサイド ●わ…ディフェンダー
光の魔石 買 — 売 75	單體	—	給予1406～1587傷害值	●拾…異界[illegible] ●サ…青空公司の景品、『遺跡の奥の洞窟』 ●落…チャク ●わ…アイアンサイド
聖なる魔石 買 — 売 125	單體	聖	給予連續八次234～264傷害值	●サ…『遺跡の奥の洞窟』 ●落…マウントマイマイ
至高の魔石 買 — 売 250	全體	—	給予2343～2646傷害值	●サ…青空公司の景品 ●落…すべてを捨てし者 ●盗…アルテマウェポン、すべてを捨てし者 ●わ…チャク
毒の牙 買 — 売 25	單體	—	給予375～423傷害附加毒效果(發生率100)	●サ…『発掘』、青空公司の景品、『遺跡の奥の洞窟』 ●落…ピアシングバグ、ベスパなど ●盗…アサシンビー、ベスパなど ●わ…ピアシングバグ、ワスプクィーン
銀の砂時計 買 — 売 25	單體	—	給予遲緩效果(持續時間係數100，發生率100)	●サ…『発掘』、『チョコ牧場』、銀色公司の景品 ●盗…ハイズォ
金の砂時計 買 — 売 37	全體	—	給予遲緩效果(持續時間係數100，發生率100)	●サ…『チョコ牧場』、銀色公司の景品 ●盗…ディープハイズォ ●他…ミヘン街道[illegible]
命のロウソク 買 — 売 50	單體	—	給予死之宣告(死の宣告)效果(發生率∞，倒數9)	●サ…『発掘』 ●落…タコーバ、キングタコーバ、デトネイター ●盗…タコーバ、デトネイター、アエーシュマ、アカ・マナフ ●わ…タコーバ、デトネイター
異界の影 買 — 売 75	單體	—	給予即死效果(b)(發生強度18)	●サ…『発掘』、銀色公司の景品 ●落…キングタコーバ ●盗…デーヴァ、アエーシュマ ●わ…クアール
ダークマター 買 — 売 7500	全體	—	給予9375～9999傷害值	●落…すべてを捨てし者、トレマ ●わ…すべてを捨てし者

◇補助系

名前	対象	属性	効果	入手方法
チョコボの尾 買 — 売 40	單體	—	加速(ヘイスト)狀態(持續時間係數100)	●拾…ベベル宮 2 3 5 など ●サ…『スフィアブレイク』、『発掘』など ●落…エルマ(STORY Lv.5) ●盗…ヤイバルなど ●わ…ティンダロスなど ●他…ミヘン街道[illegible]
チョコボの羽 買 — 売 50	全體	—	加速狀態(持續時間係數100)	●拾…ビサイド島[illegible]、ナギ平原[illegible] ●サ…『発掘』、『チョコ牧場』、銀色公司の景品など ●落…ラセルタ ●わ…アノール、チョコボなど ●他…ミヘン街道[illegible]

名稱	對象	屬性	效果	取得方式
月のカーテン 買 — 売 45	全體	—	防禦壁(シェル)狀態(持續時間係數100)	●拾…ボルト=キーリカ 1 3 5、ルカ 1 3 など ●サ…『発掘』、銀色公司の景品など ●落…バービュート、アーメット ●盗…ヘビーサレットなど ●わ…バービュート
光のカーテン 買 — 売 45	全體	—	防護(プロテス)狀態(持續時間係數100)	●拾…ボルト=キーリカ 1 3 5、ルカ 2 5 など ●サ…『チョコ牧場』など ●落…バービュート、ウルフラマイターなど ●盗…サレット、ビコケットなど ●わ…アーメットなど
星のカーテン 買 — 売 45	全體	—	反射(リフレク)狀態(持續時間係數100)	●拾…ボルト=キーリカ 1 3 5 ●サ…『スフィアブレイク』、『発掘』、『チョコ牧場』 ●落…アーメット、バシネットなど ●盗…バービュート、ヘビーサレットなど
回復の泉 買 — 売 150	全體	—	恢復(リジェネ)狀態(持續時間係數100)	●サ…『スフィアブレイク』、『チョコ牧場』 ●盗…ヴァルファーレ、エルマ(STORY Lv.5)
魔力の泉 買 — 売 75	單體	—	吸收MP187～211	●拾…ビサイド寺院 3 5、ミヘン街道 1 など ●サ…銀色公司の景品、『ふしぎな洞窟』など ●落…インセクトマザー ●盗…グレートホーント、ジャヒー ●わ…ジャヒー
体力の泉 買 — 売 75	單體	—	吸收HP562～635	●拾…ビサイド寺院 5、ジョゼ寺院 3 など ●サ…銀色公司の景品、『遺跡の奥の洞窟』 ●落…クリティカルバグ、バリカー ●盗…ワイト、リッチなど ●わ…タローマティ
命の泉 買 — 売 100	單體	—	吸收HP937～1058、MP最大1058	●拾…ジョゼ寺院 5 ●サ…銀色公司の景品 ●盗…グレートホーント ●わ…ワイト、リッチ
魔除薬 買 — 売 70	單體	—	解除自動復活(リレイズ)、防禦壁(シェル)、防護(プロテス)、反射(リフレク)、恢復(リジェネ)、加速(ヘイスト)、消費MP0狀態。	●拾…アンダーベベル 5、エボン=ドーム 2 3 5 など ●サ…『発掘』、『ふしぎな洞窟』など ●落…アノール ●盗…ザルワーン、アラーストなど ●わ…ワランなど
体力の薬 買 — 売 200	單體	—	HP2倍狀態	●サ…『スフィアブレイク』、『チョコ牧場』、『修行の成果』、青空公司の景品 ●落…アイアンサイド、99式機士 ●盗…サンドウォーム、アイアンサイド
魔力の薬 買 — 売 300	單體	—	MP2倍狀態	●拾…ボルト=キーリカ 1 2 3 5 ●サ…『スフィアブレイク』、『チョコ牧場』 ●盗…グクマッツ、護法のガーディアン
体力の秘薬 買 — 売 400	全體	—	HP2倍狀態	●サ…『スフィアブレイク』、『チョコ牧場』 ●落…アラーネア、ジャボテンダー ●盗…ジャボテンダー
魔力の秘薬 買 — 売 400	全體	—	HP2倍狀態	●拾…異界 5 ●サ…『スフィアブレイク』、『チョコ牧場』、銀色公司の景品 ●落…ブラックエレメンタル、アヤメタケ、護法のガーディアン
ツインスターズ 買 — 売 200	單體	—	消費MP0狀態	●サ…『スフィアブレイク』、『発掘』 ●落…メガトンベリ
スリースターズ 買 — 売 1250	全體	—	消費MP0狀態	●わ…オメガウェポン
英雄の薬 買 — 売 25	單體	—	無敵狀態(持續時間係數20)	●落…ターレットA、ターレットB、ターレットC ●盗…?????

◇野菜系

名稱	對象	屬性	效果	入手方法
ギザールの野菜 買 — 売 25	單體	—	回復HP100。無其他敵人時可捕獲陸行鳥(チョコボ)。	●サ…『チョコ牧場』
シルキスの野菜 買 — 売 25	單體	—	回復HP100。支線劇情「陸行鳥牧場」中用來回復陸行鳥的氣力、提昇等級。	●サ…『チョコ牧場』
ミメットの野菜 買 — 売 25	單體	—	回復HP100。支線劇情「陸行鳥牧場」中用來回復陸行鳥的氣力。	●サ…『チョコ牧場』
パサーナの野菜 買 — 売 25	單體	—	回復HP100。支線劇情「陸行鳥牧場」中用來回復陸行鳥的氣力。	●サ…『チョコ牧場』

★重要物品列表

*KEYITEM LIST

名稱	效果、使用目的	取得方式
アカギスフィア1	能觀看「阿卡基記錄(アカギ記録)1」影像。進入[illegible]香菇岩街道·封印的洞窟(キノコ岩街道·封印の洞窟)時必備	ST Lv.3編碁寺院(ジョゼ寺院)發生回時連絡アクティブリンク後在[illegible]路貝爾地下·大深度空間(アンダーベベル·大深度エリア)拾獲
アカギスフィア2	能觀看「阿卡基記錄(アカギ記録)2」影像。進入[illegible]香菇岩街道·封印的洞窟(キノコ岩街道·封印の洞窟)時必備	ST Lv.3的[illegible]異界的深淵(異界の深淵)中從努吉(ヌージ)與吉布爾(ギップル)手中獲得
アカギスフィア3	能觀看「阿卡基記錄(アカギ記録)3」影像。進入[illegible]香菇岩街道·封印的洞窟(キノコ岩街道·封印の洞窟)時必備	ST Lv.3的[illegible]異界的深淵(異界の深淵)中從努吉(ヌージ)與吉布爾(ギップル)手中獲得
アカギスフィア4	能觀看「阿卡基記錄(アカギ記録)4」影像。進入[illegible]香菇岩街道·封印的洞窟(キノコ岩街道·封印の洞窟)時必備	ST Lv.3或5的[illegible]露布蘭的基地·秘密區域(ルブランのアジト·ひみつエリア)中的寶箱取得
アカギスフィア5	能觀看「阿卡基記錄(アカギ記録)5」影像。進入[illegible]香菇岩街道·封印的洞窟(キノコ岩街道·封印の洞窟)時必備	ST Lv.4當平原演唱會結束後和辛拉(シンラ)交談前至[illegible]飛空艇·動力室從露布蘭(ルブラン)手中獲得
アカギスフィア6	能觀看「阿卡基記錄(アカギ記録)6」影像。進入[illegible]香菇岩街道·封印的洞窟(キノコ岩街道·封印の洞窟)時必備	支線劇情「隱藏的迷宮(隠された迷宮)」的聖培貝爾廟·最上層(聖ベベル廟·最上層)拾獲
アカギスフィア7	能觀看「阿卡基記錄(アカギ記録)7」影像。進入[illegible]香菇岩街道·封印的洞窟(キノコ岩街道·封印の洞窟)時必備	ST Lv.2的[illegible]香菇岩街道·谷底深處(キノコ岩街道·谷底の奥)從努吉(ヌージ)手中獲得
アカギスフィア8	能觀看「阿卡基記錄(アカギ記録)8」影像。進入[illegible]香菇岩街道·封印的洞窟(キノコ岩街道·封印の洞窟)時必備	支線劇情「隱藏的迷宮(隠された迷宮)」的聖培貝爾廟·第20層(聖ベベル廟·第20層)打倒阿拉尼亞(アラーネア)後拾獲
アカギスフィア9	能觀看「阿卡基報告(アカギ報告)1」影像。進入[illegible]香菇岩街道·封印的洞窟(キノコ岩街道·封印の洞窟)時必備	ST Lv.1前往[illegible]香菇岩街道·谷底深處(キノコ岩街道·谷底の奥)
アカギスフィア10	能觀看「阿卡基報告(アカギ報告)2」影像。進入[illegible]香菇岩街道·封印的洞窟(キノコ岩街道·封印の洞窟)時必備	ST Lv.2前往[illegible]露布蘭的基地·秘密區域(ルブランのアジト·ひみつエリア)中調查烏諾(ウノー)房間的天球(スフィア)
きっかけのスフィア	能觀看「旅行的契機(旅のきっかけ)」影像	(遊戲一開始持有)
ガガゼトのスフィア	能觀看「札那爾坎特的繁榮(ザナルカンドの繁榮)」影像	任務2【與露布蘭一夥的競爭(ルブラン一味と競争!)】完成後與[illegible]飛空艇·艦橋(ブリッジ)的辛拉(シンラ)交談
壊れたスフィア	取得「合體天球(合體したスフィア)」時必備	任務4【取得寶物天球(お宝スフィアゲット!)】完成後取得
ルブランのスフィア	能觀看「露布蘭留下的禮物(ルブランの置き土産)」影像	ST Lv.2將天球(スフィア)交還新艾波黨(新エボン黨)或青年同盟後回飛空艇自動取得
合体したスフィア	能觀看「合體之後的天球(合體したスフィア)」影像	任務10【被偷走就偷回來!(盗られたら盗り返す!)】完成後取得
アンダーベベルの記録1	能觀看「沙諾的視點(サノーの視點)」影像	ST Lv.3的[illegible]露布蘭的基地·秘密區域(ルブランのアジト·ひみつエリア)中與沙諾(サノー)舉辦上映會(→P.410)
アンダーベベルの記録2	能觀看「消失的機械兵器(消えたヴェグナガン)」影像	ST Lv.3的[illegible]露布蘭的基地·秘密區域(ルブランのアジト·ひみつエリア)中與沙諾(サノー)舉辦上映會(→P.410)
牢獄のスフィア	能觀看「1000年前的牢獄(1000年前の牢獄)」影像	ST Lv.3的[illegible]露布蘭的基地·秘密區域(ルブランのアジト·ひみつエリア)中調查烏諾房間的天球(スフィア)
ヌージのスフィア	能觀看「尋求死亡的人(死を求めるもの)」影像	ST Lv.5的[illegible]青年同盟本部·瞭望台上從露琪兒(ルチル)手中獲得(前提是天球(スフィア)必須交給青年同盟)
ギップルスフィア	能觀看「大笨蛋們(大馬鹿たち)」影像	支線劇情「林偵探(リン探偵)」中看到林(リン)最後成為犯人(→P.592)
バラライのスフィア	能觀看「寺院的秘密(寺院の秘密)」影像	ST Lv.5的[illegible]科特薩拉姆(グアドサラム)·不開門的房子中的寶箱取得
パインのスフィア	能觀看「船上的回憶(船上の思い出)」影像	ST Lv.5的[illegible]ST Lv.5的16-7異界之核(異界の核)中從吉布爾(ギップル)手中獲得
戦友のスフィア	2ST Lv.5完成比賽特島的劇情章節所必備	ST.4的比賽特島(ビサイド島)通信天球(スフィア)中與貝克雷母(ベクレム)談話後,到ST Lv.5的[illegible]比賽特島·沙灘(ビサイド島·浜辺)與貝克雷姆交談

名稱	效果、使用自的	取得方式
ビサイドのスフィア	能觀看「寶物所在處(寶のありか)」影像	ST Lv.1的[1-4]比塞特島・洞窟(ビサイド島・洞窟)中打倒火龍(フレイムドラゴン)後，觀看發現的天球影像
アルベド語辞書第1～26巻	持有的辭典可翻譯對應的阿爾貝特語(アルベド語)台詞	進行支線任務「發掘」或觀看特定事件(→P.626)
戰鬥服S、M、L	完成任務6【露布蘭基地潛入準備(ルブランアジト潜入準備！)】時必備	依照下列1～3步驟進行可依序獲得戰鬥服S、M、L。1.任務7「取得戰鬥服(喬瑟寺院)(戦闘服を手に入れろ!(ジョゼ街道))」完成後取得。2.任務8「綠洲調查(オアシス調査)」完成後取得。3.ST Lv.2的[14-5]卡卡賈特山・祈禱者的斷崖(ガガゼト山・祈り子の断崖)(裏)遭遇岩石掉落溫泉事件，或任務9「取得戰鬥服(卡卡賈特山)(戦闘服を手に入れろ! (ガガゼト山))」完成後取得
介紹状	任務8【綠洲調查】開始必備。可進行「發掘」	ST Lv.1～2的[illegible]喬瑟寺院・參道(ジョゼ寺院・参道)或[illegible]喬瑟寺院・居住區(ジョゼ寺院・居住區)(左)回答吉布爾在哪裡(ギップル発掘をする)
リペア魂	修理打倒的實驗機(エクスペリメント)，可再次進行戰鬥(修理後消耗)	ST Lv.1～5的[6-6]喬瑟寺院・居住區(ジョゼ寺院・居住區)(左)裡與坐在地上的阿爾貝特(アルベド)男性交談
リサイクル精神	修理打倒的實驗機，可再次進行戰鬥(修理後消耗)	ST Lv.5打倒實驗機(エクスペリメント)後到[5-8]喬瑟寺院・試練之間(ジョゼ寺院・試練?間)向阿爾貝特族(アルベド族)男性說出暗號(→P.456)
リペアのすべて	修理打倒的實驗機，可再次進行戰鬥(修理後消耗)	支線任務「遺跡深處的洞窟(遺跡の奥の洞窟)」中開啓寶箱取得
かんたんリペア	修理打倒的實驗機，可再次進行戰鬥(修理後消耗)	ST Lv.5打倒實驗機後到[5-3]喬瑟寺院・寺院前廣場(ジョゼ寺院・寺院前廣場)在三隻猴子一同匯起時，調查猴子的中央
リペアマニュアル	修理打倒的實驗機，可再次進行戰鬥(修理後消耗)	ST Lv.5打倒實驗機後到米韓街道(ジョゼ街道)調查特定的馬其那(マキナ)(由亂數決定是哪一個馬其那)
ビサイドのカギ	開啓[illegible](比塞特寺院・僧官的房間(ビサイド寺院・僧官の部屋)(右)裡寶箱時必備	ST Lv.1～2的[illegible]比塞特村・商店(ビサイド村・ショップ)中購買或任務N「救出觀光客(観光客を救出せよ！)」中救助特定的觀光客(→P.416)
砂漠のカギ	開啓[illegible]比卡內爾・沙漠西部(ビーカネル・砂漠西部)裡寶箱時必備	支線劇情「挖掘」裡在砂漠中央部進行挖掘
ナギ・割引パス	在和平平原使用浮游車(ホバー)時消費點數一次5點	在和平平原(ナギ平原)青空公司或銀色公司合計使用浮游車(ホバー)10次
ナギ・フリーパス	在和平平原使用浮游車時消費點數一次0點	ST Lv.5和平平原(ナギ平原)公司統合後(→P.467)，與旅行公司左側的人交談
黃昏のしずく	優娜學得花精(フロラフルル)的「損傷界限突破(ダメージ限界突破)」時必備	ST Lv.5的[1-5]比塞特島・瀑布之道(ビサイド島・滝の道)開啓寶箱取得
暁のしずく	優娜學得花精的「HP界限突破(HP限界突破)」時必備	ST Lv.5的[13-9]和平平原・洞窟深處(ナギ平原・洞窟の奥)開啓寶箱取得
マキナブースター	莉可學得馬其那重機兵(マキナマズル)的「損傷界限突破(ダメージ限界突破)」時必備	ST Lv.5的[5-6]香菇岩街道・同盟升降梯(キノコ岩街道・同盟升降機)開啓寶箱取得
マキナリアクター	莉可學得馬其那重機兵的「HP界限突破(HP限界突破)」時必備	支線劇情「遺跡深處的洞窟(遺跡の奥の洞窟)」中開啓寶箱取得
常勝之秘伝	佩因學得斬騎王的「損傷界限突破(ダメージ限界突破)」時必備	ST Lv.5的[4-7]米韓街道・新道北部(ミヘン街道・新道北部)開啓寶箱取得
不敗之秘伝	佩因學得斬騎王的「HP界限突破(HP限界突破)」時必備	支線劇情「新的洞窟(新たな洞窟)」中開啓寶箱取得
魔導ダンス大全上巻	歌姬學得「神奇之舞(マジカルダンス)」時必備	ST Lv.5的[illegible]香菇岩街道・封印的洞窟(キノコ岩街道・封印の洞窟)中打倒努吉(ヌージ)後獲得
魔導ダンス大全下巻	歌姬學得「封魔之舞」時必備	ST Lv.5的[6-9]喬瑟寺院・準備室(ジョゼ寺院・控えの間)裡打倒最強狀態的實驗機(エクスペリメント)(→P.457)

EQUIPMENT&ITEM 裝備＆道具

基爾(ギル)

蘇比拉(スピラ)的通用貨幣基爾可在各種場合獲得。擁有基爾可在商店購買物品，使用「擲錢(銭投げ)」與「賄賂(わいろ)」

【GIL DATA】

種類數	—
最大持有量	999,999,999基爾
店內購買	—
店內賣出	—
破關時繼承	可

基爾取得方式與用途

想要取得基爾除了在戰鬥中打倒敵人之外，還有以下的方法。由於基爾的用途較少，劇情進行也不需要使用基爾，所以除了購買比賽特的鑰匙(ビサイドのカギ)與和平平原的點數這類特殊物品以外，不必為金錢不足而困擾。

✻基爾(ギル)的主要取得方式

- ●販賣裝飾品、道具以及硬幣(コイン)
- ●進行支線劇情「挖掘」
- ●開啟特定寶箱
- ●使用「偷取金錢(ギルをぬすむ)」或「恭喜」

✻基爾(ギル)的主要用途

- ●在商店購買裝飾品與道具
- ●在米韓街道(ミヘン街道)搭乘浮游車(ホバー)與陸行鳥
- ●在和平平原購買點數
- ●使用「擲錢(銭投げ)」或「賄賂(わいろ)」

ULTIMANIA COLUMN 更有效率地取得基爾

利用賭徒的「恭喜」來取得

使用「恭喜」隨機輪盤(ランダムスロット)可取得基爾或道具(→P.100)。對身懷高價道具的敵人使用，取得道具後賣掉換取基爾。另外對「賄賂」無效化的敵人可無限次使用「恭喜」取得為數不少的基爾。下表整理出適用於以上方法的怪物，請參考使用(道具的個數以及基爾所記載的數值為平均值)。

✻擁有高價道具的敵人

怪物	擁有的道具	價格
マウントマイマイ	白魔法の心得×14	175000
すべてを捨てし者	ダークマター×5	37500
アラーネア	黒魔法の心得×3	37500
アダマントータス	白魔法の心得×2	25000
オメガウェポン	スリースターズ×15	18750

✻可無限次取得高額基爾的敵人

怪物	價格	怪物	價格
アジ・ダハーカ	68940	マキナコマンダー	44045
エクスペリメント	47875	Rレコーダー	43087
キリングマキナ	45960	A.Sレコーダー	42130
アンラ・マンユ	45002	ジャボテンダー	40215

善加利用大赤屋(オオアカ屋)

大赤屋(オオアカ屋)的借款還清之後，在STORY Lv.1～2時可向他購買到平常價格1/10的消費道具。由於商店裡賣出的價錢為平常購買的1/4，因此重複「向大赤屋(オオアカ屋)購買1/10價格的道具→到馬士達(マスター)的商店裡賣出」步驟，便可輕鬆獲取基爾(ギル)。

利用搶天球來取得

支線劇情「搶天球」中取得的硬幣(コイン)能夠販賣。1枚硬幣的價格在「搶天球」中最高可達9999基爾，順利的話便可賺進大量的基爾。具體方式為，選擇手上的一種硬幣為「販賣用硬幣」，比賽中盡可能將該硬幣的價格提高，增加持有量。雖然較其他方法緩慢，但時間花得越多，就越能有效率地取得基爾。



⬅不只能取得基爾，在比賽的同時還可獲得消費道具。



EQUIPMENT&ITEM 裝備&道具

商店(ショップ)

遍佈各地的商店可買賣道具等物品。雖然必須花費基爾來購買，不妨當成輕鬆取得裝飾品與道具的方法之一。

【SHOP DATA】

種類數	19處
最大持有數	—
店內購買	—
店內賣出	—
破關時繼承	—

商店的作用

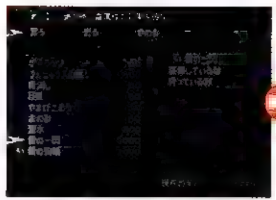
全部共有19處的商店，主要具有右記的特徵。所有商店的裝飾品與道具價格都一樣，因此隨時可用同樣價格購買相同商品(大赤屋除外)。此外有某些商店只能夠在特定時期使用。

✼商店的特徵

- ●各商店的商品種類都不同
- ●商品種類不同，價格也不一樣
- ●販賣持有的裝飾品與消費道具時價格為購入的1/4

商品種類的變化

大部分的商店隨著故事等級進行更換商品種類。基本上只是追加新的商品，但也有大幅更換商品內容的商店。因此請特別留意欲購買的商品狀況。



⬆雷平原的商店在STORY Lv.1～2販賣7種消費道具、2種裝飾品。



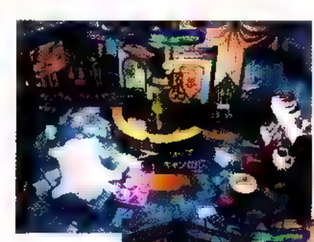
⬆STORY Lv.3以後再追加新商品，能夠購入高級回復劑(ハイポーション)與雷神之戒(雷神の指輪)。

商品種類的變化

STORY Lv.1～2大赤屋搭乘飛空艇時到〔 〕飛空艇．居住區可向他購買比平常稍微便宜的道具。這時支付的金額會用來抵銷大赤屋的借款，當借款還清後會有以下的好處。此外為了讓STORY Lv.5的旺茲(ワンツ)出場，必須在STORY Lv.3結束前幫大赤屋還清所有借款。

✼還清大赤屋(オオアカ屋)債款後的好處

- ●可在〔 〕飛空艇．居住區購買平常價格1/10的消費道具(只限STORY Lv.1～2)
- ●在STORY Lv.5的〔 〕馬卡拉尼湖．旅行公司(マカラーニャ湖．旅行公司)，大赤屋(オオアカ屋)開始經營商店



⬅借款未還清前，馬卡拉尼湖(マカラーニャ湖)的旅行公司一直是阿爾貝特族的店。

➡借款還清後，STORY Lv.5時便成為大赤屋的店，商品種類也大幅豐更。

☆商店列表 *SHOP LIST

表格使用方式



❶地圖名……該商店所在的地圖編號與地圖名。
❷商店名……該商店的名稱。
❸可使用的STORY Lv.……可使用該商店的故事等級。
❹商品名……販賣的裝飾品與消費道具名稱。
❺價格……商品的價格。

飛空艇 MAP

烏士達(マスター)

可使用的STORY Lv.：Lv.1 Lv.2 Lv.3 Lv.4 Lv.5

商品名	價格
ポーション	50
ハイポーション(※1)	500
フェニックスの尾	100
毒消し	50
目薬	50
やまびこそう	50
金の針	50
聖水	300
ねじりはちまき	3000
ホワイトケープ	3000
銀ぶちメガネ	3000
星のペンダント	4000

飛空艇 MAP

大赤屋(オオアカ屋)

可使用的STORY Lv.：Lv.1 Lv.2 Lv.3 Lv.4 Lv.5

商品名	價格
ポーション	49
ハイポーション	490
フェニックスの尾	98
毒消し	49
目薬	49
やまびこそう	49
金の針	49
聖水	294

※大赤屋借款還清後才可使用

飛空艇 MAP

大赤屋(オオアカ屋)

可使用的STORY Lv.：Lv.1 Lv.2

商品名	價格
ポーション	5
ハイポーション	50
フェニックスの尾	10
毒消し	5
目薬	5
やまびこそう	5
金の針	5
聖水	30

※大赤屋借款還清後才可使用

比塞特村 MAP

商店

可使用的STORY Lv.：Lv.1 Lv.2 Lv.3 Lv.5

商品名	價格
ポーション	50
ハイポーション(※1)	500
フェニックスの尾	100
毒消し	50
目薬	50
やまびこそう	50
金の針	50
聖水	300
水の一閃	3000
水の指輪	3000
水神の指輪(※1)	8000
ビサイドのカギ	900000

※比塞特的鑰匙(ビサイドのカギ)只能在STORY Lv.1～2購入，第二次來店裡有25%(在▓▓▓比塞特寺院·僧官房間(ビサイド寺院·僧官の間)(右)開完後50%)的機率被賣掉

波魯特·賈力卡 MAP

商店

可使用的STORY Lv.：Lv.1 Lv.3 Lv.5

商品名	價格
ポーション	50
ハイポーション(※1)	500
フェニックスの尾	100
毒消し	50
目薬	50
やまびこそう	50
金の針	50
聖水	300
ねじりはちまき	3000
ホワイトケープ	3000
銀ぶちメガネ	3000
星のペンダント	4000
ビーズのブローチ(※1)	10000
ガラスのバックル(※1)	10000

賈力卡寺院 MAP

商人

可使用的STORY Lv.：Lv.3 Lv.5

商品名	價格
ポーション	50
ハイポーション	500
フェニックスの尾	100
毒消し	50
目薬	50
やまびこそう	50
金の針	50
聖水	300

※1……只有在STORY Lv.3以後



米韓街道

MAP

可使用的STORY Lv.
Lv.1 Lv.2 Lv.3 Lv.5

商品	價格
ポーション	50
ハイポーション(※1)	500
フェニックスの尾	100
毒消し	50
目薬	50
やまびこそう	50
金の針	50
聖水	300
アイアンバングル(※2)	500
銀の腕輪(※2)	500
ガントレット(※2)	2500
ティアラ(※2)	2500
チタンバングル(※1)	3000
金の腕輪(※1)	4000
マッスルベルト(※1)	4000
サークレット(※1)	4000

科特羅拉締

MAP

可使用的STORY Lv.
Lv.1 Lv.2 Lv.3 Lv.5

※隨著故事等級不同裝飾品商品會大幅變更

商品	價格
ポーション	50
毒消し	50
目薬	50
やまびこそう	50
金の針	50
聖水	300
(STORY Lv.1～2)	
真珠のネックレス	4000
天使のイヤリング	5000
金のアンクレット	5000
休まずのワッペン	10000
沈黙の衝撃	15000
毒の衝撃	15000
(STORY Lv.3)	
魔よけのおふだ	4000
お気に入り	4000
リジェネリング	3000
ウォールリング	10000
眠りの衝撃	15000
毒の衝撃	15000
(STORY Lv.5)	
真珠のネックレス	4000
お気に入り	4000
天使のイヤリング	5000
金のアンクレット	5000
沈黙の衝撃	15000
眠りの衝撃	15000
暗闇の衝撃	15000
毒の衝撃	15000

※1……只有在STORY Lv.3以後
※2……只有在STORY Lv.1～2期間
※3……只有在STORY Lv.5



雷平原

MAP

可使用的STORY Lv.
Lv.1 Lv.2 Lv.3 Lv.4 Lv.5

商品	價格
ポーション	50
ハイポーション(※1)	500
フェニックスの尾	100
毒消し	50
目薬	50
やまびこそう	50
金の針	50
聖水	300
雷の一閃	3000
雷の指輪	3000
雷神の指輪(※1)	8000

馬卡拉尼湖

MAP

可使用的STORY Lv.
Lv.2 Lv.5

※只限STORY Lv.2通報大赤屋(オオアカ屋)所在時(→P.353)、STORY Lv.5大赤屋(オオアカ屋)借款未還清時也可使用

商品	價格
ポーション	50
ハイポーション(※3)	500
フェニックスの尾	100
毒消し	50
目薬	50
やまびこそう	50
金の針	50
聖水	300
氷の一閃	3000
氷の指輪	3000
氷神の指輪(※3)	8000

馬卡拉尼湖

MAP

大赤屋 オオアカ屋

可使用的STORY Lv.
Lv.5

※大赤屋的借款還清後才可使用

商品	價格
妖精のピアス	10000
休まずのワッペン	10000
セーフティビット	10000
剣技の心得	50000
奥義の心得	50000
妖術の心得	50000
あばれるの心得	50000
黒魔法の心得	50000
白魔法の心得	50000
烈火の指輪	10000
極光の指輪	10000
天雷の指輪	10000
浄水の指輪	10000

馬卡拉尼湖

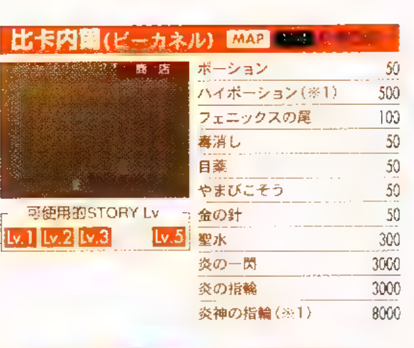
MAP

可使用的STORY Lv.
Lv.5

※STORY Lv.3結束前還清大赤屋的借款才可使用

商品	價格
妖精のピアス	10000
休まずのワッペン	10000
セーフティビット	10000
ビーズのブローチ	10000
烈火の指輪	10000
極光の指輪	10000
天雷の指輪	10000
浄水の指輪	10000
混乱の衝撃	15000
怒りの衝撃	15000
遅れの衝撃	15000
停止の衝撃	15000

比卡內爾(ビーカネル) MAP



道具	價格
ポーション	50
ハイポーション(※1)	500
フェニックスの尾	100
毒消し	50
目薬	50
やまびこそう	50
金の針	50
聖水	300
炎の一閃	3000
炎の指輪	3000
炎神の指輪(※1)	8000

可使用的STORY Lv.
Lv.1 Lv.2 Lv.3 Lv.5

比卡內爾 MAP 11-3

遊行商隊(キャラバン)

道具	價格
黒のチョーカー	4000
やすらぎのポプリ	4000
魔よけのおふだ	4000
真珠のネックレス	4000
きれいなガラス玉	4000
光るトンボ玉	4000
混乱の衝撃	15000
怒りの衝撃	15000
遅れの衝撃	15000
停止の衝撃	15000

可使用的STORY Lv.
Lv.3 Lv.5

※支線劇情「發掘」中前往綠洲(オアシス)時亂鬥決定使用

培貝爾(ベベル) MAP 12

馬士達(マスター)

道具	價格
ポーション	50
フェニックスの尾	100
毒消し	50
目薬	50
やまびこそう	50
金の針	50
聖水	300
ねじりはちまき	3000
ホワイトケープ	3000
銀ぶちメガネ	3000
星のペンダント	4000

可使用的STORY Lv.
Lv.2

※任務11【培貝爾潛入大作戰(ベベル潜入大作戦!)】進行中才可使用

培貝爾宮(ベベル宮) MAP 12-8

馬士達(マスター)

道具	價格
ポーション	50
フェニックスの尾	100
毒消し	50
目薬	50
やまびこそう	50
金の針	50
聖水	300
ねじりはちまき	3000
ホワイトケープ	3000
銀ぶちメガネ	3000
星のペンダント	4000

可使用的STORY Lv.
Lv.2

※任務11【培貝爾潛入大作戰(ベベル潜入大作戦!)】進行中才可使用

和平平原(ナギ平原) MAP 13-2

旅行公司

道具	價格
ポーション	50
ハイポーション(※1)	500
フェニックスの尾	100
毒消し	50
目薬	50
やまびこそう	50
金の針	50
聖水	300
アイアンバングル(※2)	500
銀の腕輪(※2)	500
リストバンド(※2)	1000
アミュレット(※2)	1000
チタンバングル(※1)	3000
金の腕輪(※1)	4000
パワーリスト(※1)	6000
タロットカード(※1)	6000

可使用的STORY Lv.
Lv.1 Lv.2 Lv.3 Lv.5

艾波=廣場(エボン=ドーム) MAP

商店

道具	價格
ポーション	50
ハイポーション(※1)	500
フェニックスの尾	100
毒消し	50
目薬	50
やまびこそう	50
金の針	50
聖水	300
アイアンバングル(※2)	500
銀の腕輪(※2)	500
ミスリルの小手(※2)	1000
守りのヴェール(※2)	1000
チタンバングル(※1)	3000
金の腕輪(※1)	4000
ダイヤの小手(※1)	6000
神秘のヴェール(※1)	6000

可使用的STORY Lv.
Lv.1 Lv.2 Lv.3

異界 MAP

雷布蘭(ルブラン)

道具	價格
ポーション	50
ハイポーション	500
フェニックスの尾	100
毒消し	50
目薬	50
やまびこそう	50
金の針	50
聖水	300

可使用的STORY Lv.
Lv.5

※在異界之核(異界の核)遇見吉布爾(ギップル)後便無法使用

選單&地圖小組



場景設計指導
中里尚義



代表作
「FINAL FANTASY VII、VIII、X」

只有自己知道的本作秘密

遊戲中的孩童團(こども団)裡其中一位成員叫「花(ハナ)」，跟我女兒名字一樣。雖然沒什麼關係但還是很高興。在家裡讓女兒玩到這部分時她相當興奮，那時候我只好勉強說那是我負責做的(笑)

主程式設計
石井幸雄



代表作
「FINAL FANTASY X」

只有自己知道的本作秘密

我的工作負責將影像部門描繪出的多邊形模組及貼圖忠實呈現在PS2上，要求相當嚴苛。雖然人員比前作少，但10位負責影像的同事個別送件下，一天的電子郵件就最多可達50～60件左右。

將地圖以真正3D形式活用

——前作相同場景的地圖，資料仍繼續沿用下去嗎？

中里 基本上是這樣沒錯，但有一部分也做了刪減、追加的動作。「X」時負責戰鬥的同事要求「這裡到這裡我想進行幾次戰鬥」，然後我們配合決定地圖長度及大小。這次由於遊戲系統上不知道同樣場景會經過多少次，戰鬥次數也無法縮減，於是在負責事件的同事判斷下將一部分的地圖刪掉。

——那麼也隨之增加新的地圖了吧。

中里 新地圖大多是隨著事件做連動的。這次我們加入了跳躍系統，因此追加的地圖希望能夠儘量活用地形。

——「X-2」製作當初就決定加入跳躍系統了嗎？

中里 開發初期就有人建議希望移動中做些其它的動作，於是我們便決定做成跳躍形式，但考慮到玩家可能會無法前進，於是捨棄動作遊戲那樣的方式，變成現在這種系統。

大西 跳躍的效果出奇得大。新增加了縱向移動後，從一開始的卡卡寶特(ガガゼト)空中遺跡就可發現帶給玩家與前作不同的印象。

町田 是將地圖以真正3D形式活用了。

中里 以地圖呈現方式來說，之前只是平面地不斷捲動，追加了縱方向的攀爬動作後表現的範圍更加寬廣。

想做出讓玩家認為輕鬆愉快的東西

——中里先生似乎也負責事件設定以及小遊戲？

中里 我們有個管理全部包括小遊戲等所有事件的事件小組。我也是其中一員，負責從一開始空中遺跡的卡卡寶特，之後是幻光河、科特薩拉姆(グアドサラム)、然後是最終迷宮的最後部分。作業上是思考自己負責部分的故事、訊息以及要放入什麼樣的小遊戲等流程，再交給劇本小組的人。

——說到科特薩拉姆「露布蘭的按摩(ルブランのマッサージ)」是中里先生做的嗎？

中里　沒錯。包括小遊戲全部都是。當初一開始就宣示要「來做按摩」(笑)，之後才去思考實際內容。剛開始的構想是用兩邊的類比搖桿來操作優娜的手部動作，但這樣一來必須要進行動作捕捉，時間上不允許。在這也不行那也不好的情況下，最後就成了現在這個樣子。

──成了頗有衝擊性的小遊戲吧(笑)。

中里　我自己想做出讓玩家認為「做這東西的真是笨蛋」如此輕鬆愉快的東西。當初也想過獲得高分會有什麼好事之類的分歧，但在劇本上是屬於一氣呵成的部分，玩家若硬要取得高分不斷挑戰反而是種困擾，於是就沒有所謂的分歧了。

──小遊戲「不可思議的洞窟(ふしぎな洞窟)」和「新的洞窟(新たな洞窟)」之類的隱藏迷宮製作時很麻煩吧？

中里　這方面準備了約100種簡單的方塊，用石井製作的編輯器進行組合，各事件的負責人來完成迷宮的形狀。所以我們私下稱做「組合式迷宮」。

石井　編輯器可製作比遊戲中更大的迷宮，但是光看到現在這種迷宮大小就覺得很難(笑)。

原本露露(ルールー)、瓦卡(ワッカ)和奇曼里(キマリ)也會加入隊伍……

──這次選單和視窗設計花了許多心思吧？

町田　這是高井(美術指導：高井慎太郎)的要求。「X」的視窗週邊設計太樸素了，希望我們這次華麗一點也無妨。因此導入了前作的世界觀與印象，加入動畫效果等自由地發揮。例如背景有幻光虫飛舞，訊息視窗有水在流動之類，這樣生生不息活動著的概念。

──效果配置盤(リザルトプレート)也是町田先生設計的嗎？

町田　是的。效果配置盤是開發途中才加進來的。「增加收集的要素、64枚、附圖案」企劃突然送來這些要求。但是程式那邊大叫記憶體不夠要刪掉幾枚，經過拉鋸之後我還是做出了讓步。

大西　要確保選單編排的記憶體相當辛苦，光是那些花俏設計的資料量就讓人頭大。

町田　順便一提，最初開始製作的效果配置盤是伊弗利特(イフリート)(炎之戰鬼(炎の戦鬼))。其它效果配置盤都是以此為基準製作。不過全部數量實在太多了……

大西　他整天都在思索題材。吃飯時在我面前喃喃自語「想不出來」「還剩幾張～」這樣子。

──看到記錄檔案時優娜．莉可．佩茵三人的圖像一直很在意……莫非隊伍中原本預定加入其他角色？

町田　我們當初是想讓瓦卡和露露、奇曼里加入隊中。但這次的ATB系統很難讓瓦卡發揮球技。加上露露肚子裡已經有了小孩，絕不可能讓她上戰場。就這樣瓦卡和露露都不行，最後只剩下奇曼里。

中里　STORY Lv.3時優娜前去阻止加利克他們出戰。原本設定了奇曼里一起加入戰鬥。不過沒有了瓦卡和露露，光為了奇曼里特別製作戰鬥程式相當困難，於是決定放棄。

町田　記錄時原本要讓優娜．莉可．佩茵三人圖像會隨著服裝而有所不同。但是白魔導士卻配上槍手(ガンナー)的臉怎麼都覺得不對，於是要求我準備所有服裝X3人份的圖示，時間上根本是不可能做到。

大西　還好不可能做到，真的做出來我又要煩惱怎麼擠出記憶體了(笑)。

主要選單設計

町田洋一



代表作
「FINAL FANTASY IX」
「保鑣(バウンサー)」
「陸行鳥大賽車(チョコボレーシング)」

只有自己知道的本作秘密

當初認為效果配置盤會不停地轉動，看不太清楚，但背面我還是好好設計了一番。還有某個石板設計出給人水流動的感覺，雖然我想應該一眼就看得出來，不過我想還是沒有人察覺到吧(笑)。

選單程式設計

大西智成



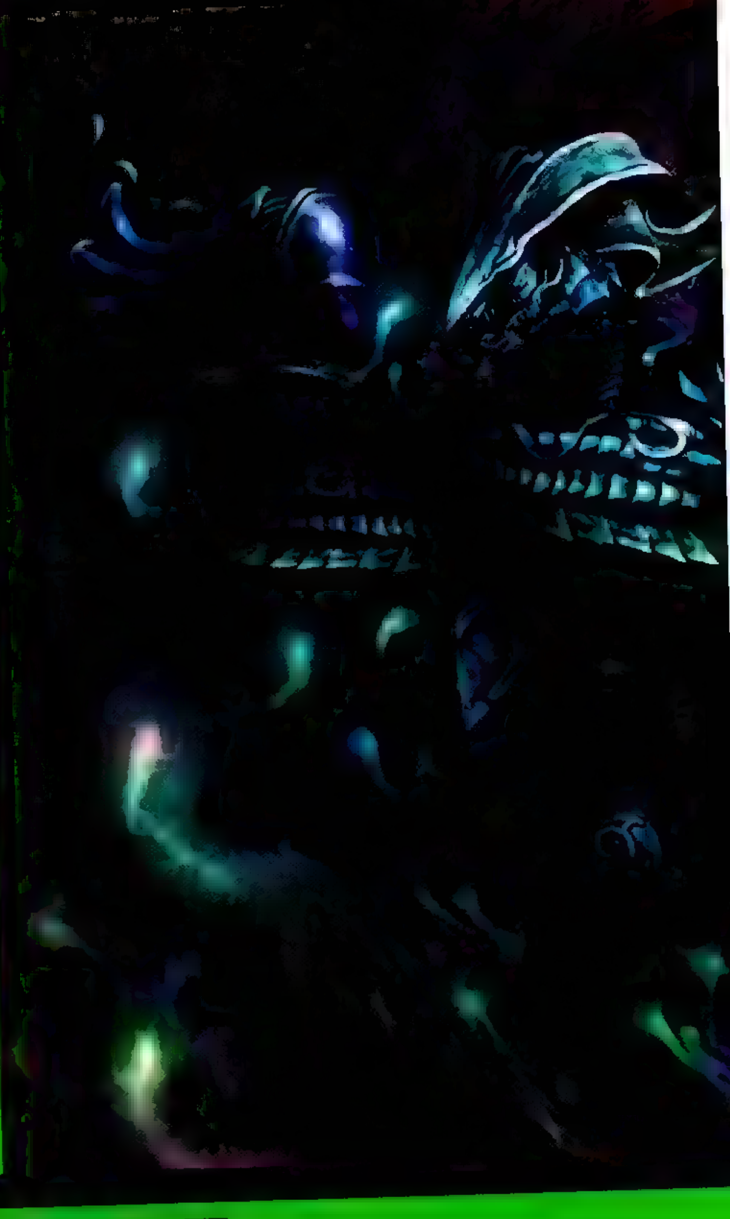
代表作
「FINAL FANTASY X」

只有自己知道的本作秘密

直到幾天前我還以為效果配置盤的材質是金屬？問了町田「這是金屬做的吧？哪種金屬？」結果他遲疑了一下「不、那個是石板」。我想這個問題大概讓町田一瞬間喪失了自信吧(笑)。

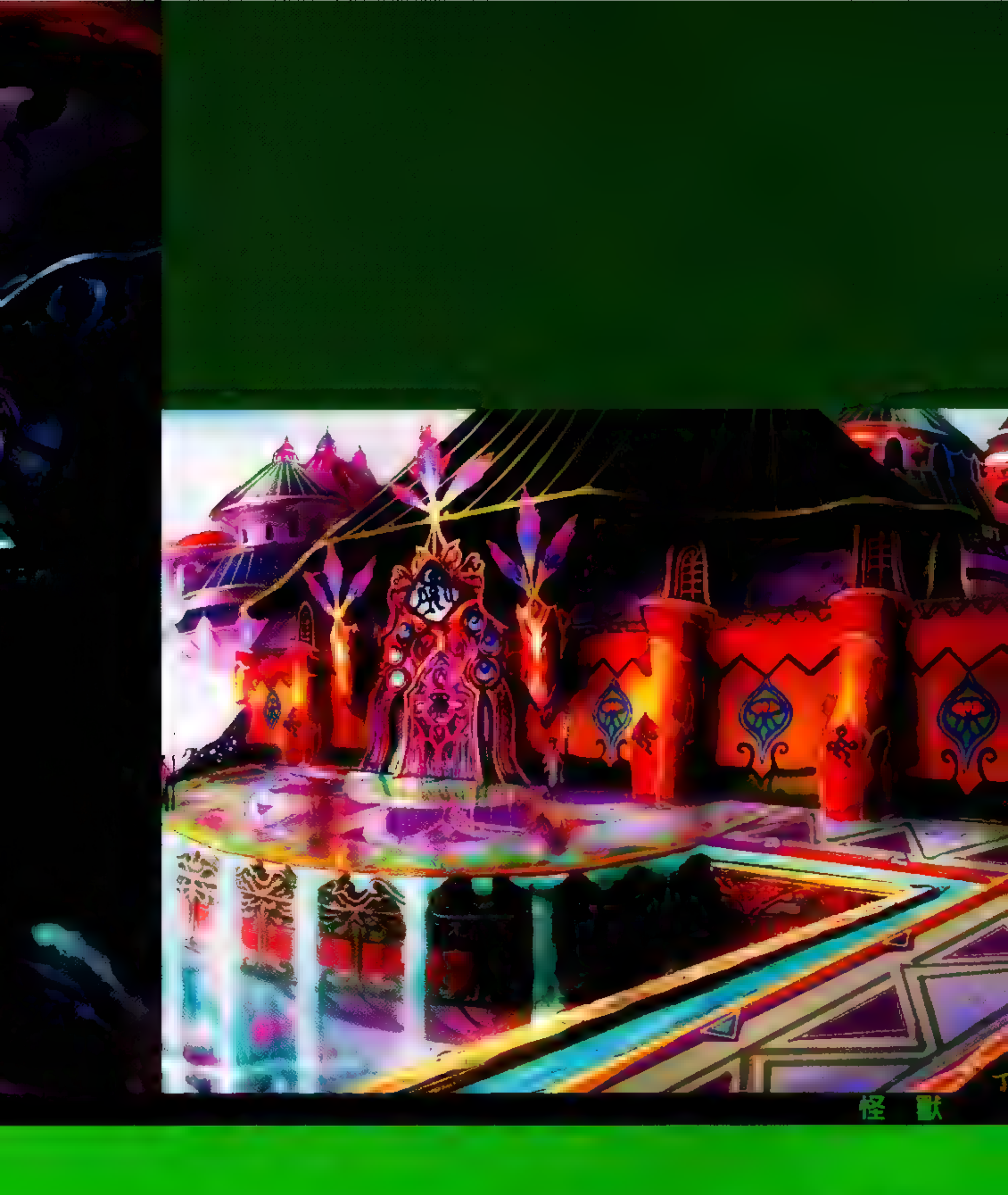


MENU&FIELD TEAM



FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA

CHAPTER 4



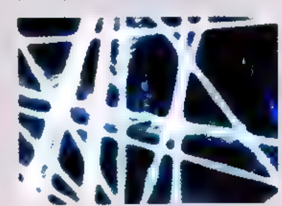
MONSTER

WORLD & CHARACTER / BATTLE SYSTEM / EQUIPMENT & ITEM / SCENARIO / SUB-EVENT / MAP

MONSTER BASIC GUIDANCE
怪獸　基礎講座

何謂「遇敵(エンカウント)」

遇敵為優娜與怪獸相遇的情形。遇敵發生時在地圖上移動有一定比率的「隨機遇敵(ランダムエンカウント)」，在一定的場合下，「隨機遇敵」有兩種種類。由於在固定遇敵時，一發生戰役即無法逃走的情形很多，需多加注意。



←固定遇敵時，需經過特定場所才會發生。

遇敵(エンカウント)機率及怪獸種類

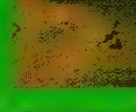
隨機遇敵並沒有一定的準確發生率，依地圖的不同而有所差異。此外，在隨機遇敵所出現的怪獸種類中，將依照故事等級及每次地圖的選項裡，按某種程度隨機選取(參照如下)。順帶一提，在固定遇敵所出現的怪獸種類將完全依照場面的不同來決定。

決定遇敵準確率及出現怪獸種類的主要因素

故事等級

[illegible]

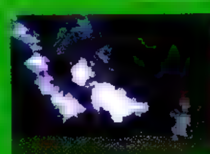




[illegible]



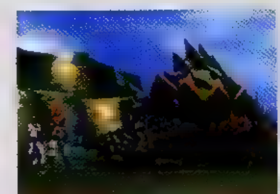
[illegible] 生變化(→P.107)



[illegible]

怪獸出現的組合

在隨機遇敵時出現的怪獸種類組合，將依照當時的時間、地點決定的幾個固定模式中隨機選取決定之(如在出現時的地圖，如果沒有出現「郊狼x 4」的選項時，就不可能同時出現四種郊狼)。只要有更多的組合包含在怪獸的選項中時，將可以增加遇敵出現的機會。



←單一身體巨大或強力的怪獸將不只出現一次。

何謂「集魂(オーバーソウル)」

戰役中，到目前為止所被打倒的怪獸靈魂將移轉至現在備戰狀態的怪獸身上，變化產生之。這種現象稱為集魂，基本上，集魂後的怪獸，會比平常強上數倍。相反的，當擊倒後所取得的道具類別，將會產生較平常優秀的怪獸。此外，其中一部份將為集魂後的怪獸，但也會有易被擊倒的怪獸。

✲ 集魂後的怪獸狀況

- 身體產生忽綠忽黑的顏色並會發光
- 等級、能力值、對特殊效果的耐性、屬性及合適度、所使用的攻擊等等將產生變化
- 從已得手怪獸中獲取的東西產生變化
- 解除已發生之異常狀態(ステータス異常)
- HP及MP完全回復
- 即使在已經盜取道具的情況下，仍可再盜取一次

集魂前



➡HP及MP會有一定程度的損失。

集魂後



⬅HP及MP完全回復，回到最大值，也會增加產生無效化的特殊效果。

集魂法則

集魂法則如右所示。基本上，將它想成是不管擊倒同一類怪獸幾次，就會發生的情況即可。另外，要是想逃走的話，將無法擊倒已集魂的怪獸，而結束這一回合戰役，倒數(カウント)無法回歸至零。因此，下一次要是遇到同一類怪獸及遇敵時，將產生怪獸同個集魂的現象(在「讓敵人集魂」時，可以看到怪獸集魂的現象)。

✲ 集魂法則

- 利用可取得EXP的方法打倒怪獸，則此怪獸種族將可增加一種集魂能力
- 集魂達到一定規定值時(參照下表所示)，此種怪獸於下次行動時即可集魂
- 每一次的戰役中，一種怪獸只可集魂一次
- 擊倒已集魂的怪獸後(如左下表所示即使不取得EXP也可擊敵人方法)，倒數將回歸至零
- 受到敵隊使用「集魂吧(オーバーソウルせよ)」的怪物，就算為達到種後集魂倒數的規定值，依然會進行集魂(「集魂吧」並不會增加倒數的值)
- 也有不會進行集魂的怪獸

✲ 不藉由取得EXP，打倒敵人方法

- 利用「偷取鬥志(やるきをぬすむ)」，不參與戰役
- 利用「賄賂(わいろ)」拿了就走
- 讓敵人自爆

✲ 集魂時所需之倒數數目

種族	倒數
赫魯姆(ヘルム)	14
狼	22
鳥	12
觸手(テンタクルス)	8
蜥蜴(トカゲ)	18
蜂	18
普林(プリン)	20
植物	12
魚人(サハギン)	12
角獸(ホーンズ)	12
邪眼	10
元素(エレメンタル)	16

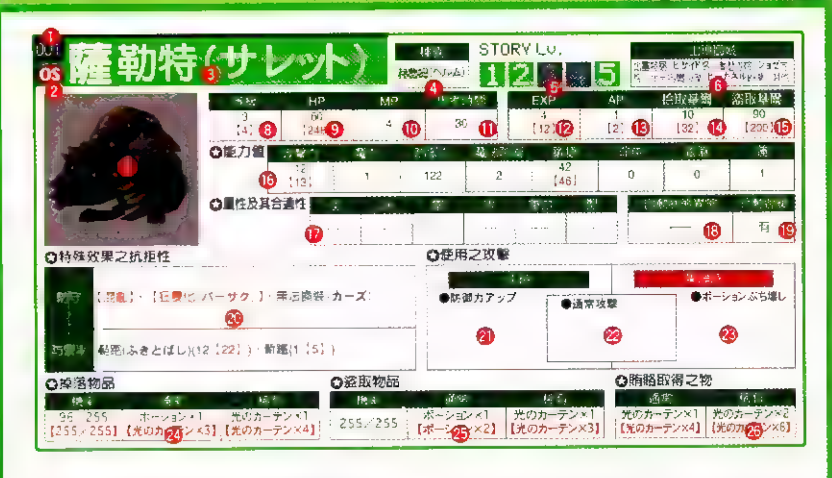
種族	倒數
魔刀(ブレード)	14
融合獸(キマイラ)	12
巨人	8
巨鳥	12
飛蜥(ドレイク)	18
妖蛇	10
菇(キノコ)	12
海蛹(ハイズォ)	14
砂蟲(ウォーム)	24
古代魚	16
軟體蟲(ゲル)	22
巨獸(ベヒーモス)	20

種族	倒數
龍(ドラゴン)	6
食腐獸(オチュー)	12
長鬚虎(クァール)	14
裝甲(アーマー)	18
莫波爾(モルボル)	24
波姆(ボム)	14
鐵巨人	10
蜘蛛(クモ)	8
機士	14
巨蝸(マイマイ)	7
吉歐(ジオ)	4
靈獸	6

種族	倒數
吞食者(イーター)	6
金剛龜(アダマント)	9
兵器(ウェポン)	10
聖獸	10
唐貝利(トンベリ)	16
地蟲	12
仙人掌人(サボテンダー)	15
機兵、馬其那(マキナ)、火蛇、邪鬼、異界、妖魔、魔人、妖石、其他	不會集魂

☆怪獸表單圖解

*MONSTER LIST



※【　】內的資料為集魂後的內容，省略平常及無變化的情形。

❶No.……為本書獨自為怪獸所術之代號．基本上，以「支線劇情「的辛拉君的魔物事典(シンラ君の魔物事典)」所記載的順序編號為準。

❷ OS ……表示怪獸可以集魂的情形。(→P231)

❸怪獸名……怪獸名稱。

❹種類……怪獸所屬種族

❺STORY Lv.……出現的故事等級，當故事等級由綠轉藍時，則很有可能出現怪獸。

❻出現區域……怪獸可能出現的區域。

❼CG……怪獸外表。

❽等級……怪獸等級。

❾HP……怪獸最大生命值。

❿MP……怪獸最大魔法值

⓫思考時間……怪獸待機時間結束後，至決定動作前間隔時間的基準值。

⓬EXP……擊倒對手後獲得之經驗值。

⓭AP……擊倒對手後獲得之職業經驗值。

⓮拾取金錢……擊倒對手後獲得之金錢。

⓯盜取金錢……為絕招「偷取金錢(ギルをぬすむ)」等(→P100)所取得之基本金額，而實際獲得金額為此數值50-100%範圍內變動。

⓰能力值……怪獸能力值

⓱屬性及其適合性……擁有屬性攻擊及其適合性，如下所示各種詞語意義：

●弱點…所受傷害達兩倍

●減半…所受傷害約為一半

●無效…所受傷害為零

●吸收…所受傷害的部份轉為回復生命值

⓲自動狀態異常……戰役中，常發生角色異常，再者，集魂後的怪獸因全用於消費MP0，所以在清單上會加以省略。

⓳行動遲緩……怪獸受到攻擊時，看是否會發生怪獸行動遲緩現象。

⓴特殊效果的抗拒性……針對特殊效果的抗拒性，以下所示各種詞語意思。

●防衛…產生失效的特殊效果等。【　】內如有記載數值的話，表示僅於集魂時才可適用其防禦。

●防禦率…針對特殊效果的防禦率，當和【GUARD】一同出現時，表示僅於集魂時，擁有產生失效能力。

㉑使用的攻擊……僅於平時所使用的攻擊。

㉒使用攻擊(集魂時)……僅於集魂時所使用的攻擊。

㉓使用攻擊(通常攻擊)……平時或集魂時皆可使用的攻擊。

㉔掉落物品……怪獸掉落的寶物品及裝備。「確率」為失去之機率。掉下時取得的東西，八分之七的準確率表示「通常」，八分之一的準確率則為「稀有(レア)」。「　」則表示沒有撿到掉落的物品。

㉕盜取物品……藉由「竊盜(ぬすむ)」取得的寶物或裝備。「確率」為可盜取之準確率。盜取成功時，四分之三的準確率表示「通常」，四分之一的準確率則為「稀有(レア)」。「　」則表示沒有可盜取的東西

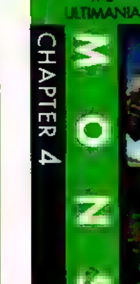
㉖賄賂取得之品……藉由「賄賂(わいろ)」及「恭喜(オメデトウ！)」所取得的寶物及裝備。如果是怪物離開後取得的話，則四分之三的機率表示「通常」、四分之一的準確率為「稀有(レア)」。「　」則表示「賄賂(わいろ)」及「恭喜(オメデトウ！)」方式無效，其個數為可取得之基本值，而實際取得之數值，則需視已付金額及基本個數為準，依某種程度隨機決定(最少1個，最多99個)。

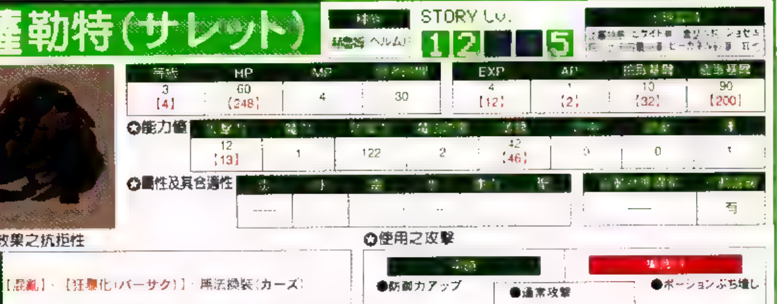
✪怪獸名稱目錄（依五十音排列）

怪獸名稱	頁數
恰古 (チャク)	P.259
陸行鳥 (チョコボ(弱))	P.305
陸行鳥 (チョコボ(強))	P.306
陸行鳥吞食者 (チョコボイーター)	P.272
深海蜇 (ディープハイズォ)	P.261
迪尼契斯 (ディニクチス)	P.262
防御者 (ディフェンダー)	P.266
汀達洛斯 (ティンダロス)	P.239
梵天王 (デーヴァ)	P.290
死亡凝視 (デスゲイズ)	P.250
鐵巨人 (鉄巨人)	P.269
雷管 (デトネイター)	P.268
觸手 (テンタクルス)	P.240
多姆 (トゥーム)	P.291
同盟攻擊者 (同盟アタッカー)	P.301
同盟戰士 (同盟ウォリアー)	P.300
同盟突擊者 (同盟コマンド)	P.300
同盟斥候 (同盟スカウト)	P.299
同盟法師 (同盟ソーサレス)	P.301
同盟士兵 (同盟ソルジャー)	P.302
同盟騎兵 (同盟トルーパー)	P.301
同盟鬥士 (同盟ファイター)	P.299
同盟劍士 (同盟フェンサー)	P.302
同盟指揮官 (同盟マスター)	P.302
同盟遊俠 (同盟レンジャー)	P.300
多古 (ドグ)	P.296
特級男戰鬥員 (特級男戦闘員)	P.298
特級女戰鬥員 (特級女戦闘員)	P.299
突擊黨員 (突撃党員)	P.303
石板墓 (ドルメン)	P.292
特雷瑪 (トレマ)	P.315
唐貝利(トンベリ)	P.275
な	
犀牛 (ナスホルン)	P.248
放浪者 (ならずもの)	P.304
努吉 (ヌージ)	P.315
盜賊 (ぬすっと)	P.304
貪睡食腐獸 (ねぼけオチュー)	P.265
は	
巴堤哥 (バーティゴ)	P.250
巴比特 (バービュート)	P.235
海蜇 (ハイズォ)	P.260
大黃蜂 (バイトワスプ)	P.242
佩茵 (パイン)	P.314
哈克蟲 (ハガーバグ)	P.276

怪獸名稱	頁數
巴希涅特 (バシネット)	P.236
????(????)	P.306
巴哈姆特 (バハムート)	P.295
帕拉萊 (バラライ)培貝爾(ベベル)	P.314
帕拉萊 (バラライ)幻光體(幻光体)	P.314
異變吉爾 (バリアブルゲル)	P.263
巴利瓦爾哈 (バリーヴァルハ)	P.249
帕利卡 (パリカー)	P.289
巴隆 (バロング)	P.253
穿刺蟲 (ピアシングバグ)	P.243
比克特 (ピコケット)	P.235
秘寶守護者 (秘宝のガーディアン)	P.274
巨大吉爾 (ヒュージゲル)	P.262
隼 (ファルコン)	P.240
幽靈 (ファントム)	P.288
飛行邪眼 (フライアイ)	P.249
黑色元素 (ブラックエレメンタル)	P.252
黑普林 (ブラックプリン)	P.246
弗利姆蘇斯 (フリムスルス)	P.254
藍色元素 (ブルーエレメンタル)	P.252
藍普林 (ブループリン)	P.244
普普雷雅 (プルプレア)	P.246
堡壘R (ブルワークR)	P.318
堡壘L (ブルワークL)	P.318
火龍 (フレイムドラゴン)	P.264
原型融合獸 (プロトキマイラ)	P.254
芬巴巴 (フンババ)	P.263
貝爾普林 (ペールプリン)	P.245
赫薩菲德 (ヘキサフィート)	P.276
倍斯巴 (ベスパ)	P.243
赫比薩雷特 (ヘビーサレット)	P.236
貝希摩斯 (ベヒーモス)	P.263
連發蛇 (ヘビマシンガン)	P.284
防衛黨員 (防衛党員)	P.303
砲機兵13型 (砲機兵13型)	P.278
砲機兵62型 (砲機兵62型)	P.279
候特 (ホーント)	P.288
波姆 (ボム)	P.268
玻利斯蜘蛛 (ボリスパイダー)	P.269
火山波姆 (ボルケーノ)	P.268
雷電龍 (ボルトドレイク)	P.257
白色元素 (ホワイトエレメンタル)	P.251
白狼 (ホワイトファング)	P.238
白普林 (ホワイトプリン)	P.245

怪獸名稱	頁數
ま	
高山巨蝸 (マウントマイマイ)	P.271
馬其那指揮官 (マキナコマンダー)	P.281
馬其那射手 (マキナシューター)	P.282
馬其那強襲手 (マキナストライカー)	P.283
馬其那士兵 (マキナソルジャー)	P.280
馬其那獵人 (マキナハンター)	P.280
馬其那裝甲 (マキナパンツァー)	P.284
馬其那突擊兵 (マキナレンジャー)	P.280
麻古 (マグ)	P.296
超級唐貝利 (メガトンベリ)	P.275
紀念碑 (モニュメント)	P.292
莫波爾 (モルボル)	P.267
巨大莫波爾 (モルボルグレート)	P.267
や	
葉巴爾 (ヤイバル)	P.312
蘑菇 (ヤマイタケ)	P.259
保鑣 (ヨウジンボウ)	P.296
ら	
菈古 (ラグ)	P.297
拉賽路塔 (ラセルタ)	P.242
要塞R (リダウトR)	P.319
要塞L (リダウトL)	P.319
利奇 (リッチ)	P.289
莉可 (リュック)	P.313
露琪兒 (ルチル)	P.313
魯夫 (ルフ)	P.256
魯布斯 (ルプス)	P.238
露布蘭 (ルブラン)魯卡(ルカ)	P.311
露布蘭 (ルブラン)卡卡賈特遺跡 (ガガゼト遺跡)	P.311
露布蘭 (ルブラン)基地最後 (アジト最後)	P.311
紅龍 (ルブルムドラゴン)	P.264
鼠尾草 (レウコフィラ)	P.246
小龍 (レッサードレイク)	P.256
紅色元素 (レッドエレメンタル)	P.251
紅普林 (レッドプリン)	P.245
巨石蝸牛 (ロックマイマイ)	P.271
論藏年輕人們 (ロンゾ若衆)	P.286
わ	
維特 (ワイト)	P.288
野狼 (ワイルドウルフ)	P.237
蜂后 (ワスプクィーン)	P.244
瓦蘭 (ワラン)	P.287





001 薩勒特(サレット)

OS

種族	STORY Lv.	出現エリア
赫魯姆 ヘルム	1 2 5	[illegible]

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
3 【4】	60 【248】	4	30	4 【12】	1 【2】	10 【32】	90 【200】

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
12 【13】	1	122	2	42 【46】	0	0	1

屬性及其它適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
—			—			—	有

特殊效果之抗拒性

無效	【混亂】、【狂暴化(バーサク)】、無法換裝(カーズ)
防禦率	擊飛(ふきとばし)(12【22】)、斷鐵(1【5】)

使用之攻擊

[illegible]		[illegible]
●防御力アップ	●通常攻撃	●ポーションぶち撒し

掉落物品

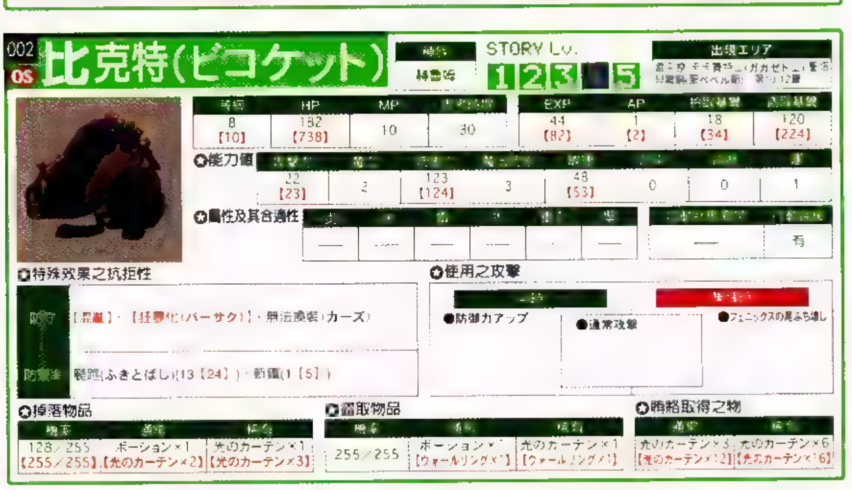
機率	通常	稀有
95/255 【255/255】	ポーション×1 【光のカーテン×3】	光のカーテン×1 【光のカーテン×4】

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	ポーション×1 【ポーション×2】	光のカーテン×1 【光のカーテン×3】

賄賂取得之物

通常	稀有
光のカーテン×1 【光のカーテン×4】	光のカーテン×2 【光のカーテン×6】



002 比克特(ピコケット)

OS

種族	STORY Lv.	出現エリア
赫魯姆	1 2 3 5	[illegible]

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
8 【10】	182 【738】	10	30	44 【82】	1 【2】	18 【34】	120 【224】

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
22 【23】	2	123 【124】	3	48 【53】	0	0	1

屬性及其它適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	—	—	—	—	—	—	有

特殊效果之抗拒性

無效	【混亂】、【狂暴化(バーサク)】、無法換裝(カーズ)
防禦率	擊飛(ふきとばし)(13【24】)、斷鐵(1【5】)

使用之攻擊

[illegible]		[illegible]
●防御力アップ	●通常攻撃	●フェニックスの尾ぶち撒し

掉落物品

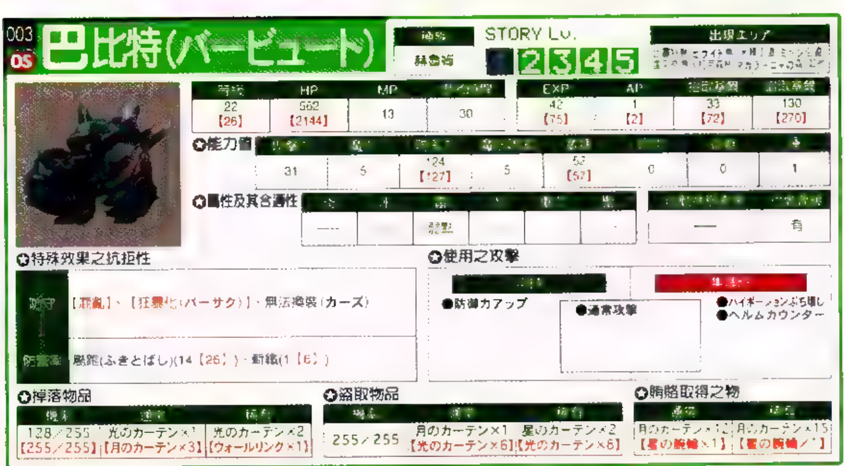
機率	通常	稀有
128/255 【255/255】	ポーション×1 【光のカーテン×2】	光のカーテン×1 【光のカーテン×3】

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	ポーション×1 【ウォールリング×1】	光のカーテン×1 【ウォールリング×1】

賄賂取得之物

通常	稀有
光のカーテン×3 【光のカーテン×12】	光のカーテン×6 【光のカーテン×16】



003 巴比特(バービュート)

OS

種族	STORY Lv.	出現エリア
赫魯姆	2 3 4 5	[illegible]

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
22 【26】	562 【2144】	13	30	42 【75】	1 【2】	33 【72】	130 【270】

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
31	5	124 【127】	5	52 【57】	0	0	1

屬性及其它適性

[illegible]	[illegible]	雷	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	—	弱點	—	—	—	—	有

特殊效果之抗拒性

無效	【混亂】、【狂暴化(バーサク)】、無法換裝(カーズ)
防禦率	擊飛(ふきとばし)(14【26】)、斷鐵(1【6】)

使用之攻擊

[illegible]		[illegible]
●防御力アップ	●通常攻撃	●ハイポーションぶち撒し ●ヘルムカウンター

掉落物品

機率	通常	稀有
128/255 【255/255】	光のカーテン×1 【月のカーテン×3】	光のカーテン×2 【ウォールリング×1】

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	月のカーテン×1 【光のカーテン×6】	星のカーテン×2 【光のカーテン×6】

賄賂取得之物

通常	稀有
月のカーテン×12 【星の腕輪×1】	月のカーテン×15 【星の腕輪×1】



004 OS 安梅特(アーメット)

種族	STORY Lv.	[illegible]
赫雷姆	2 3 4 5	[illegible] ・第24-26層

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
23 【31】	788 【2370】	21	30	113 【165】	1 【2】	74 【112】	280 【448】

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
38	6	126 【130】	6	54 【65】	0	0	1

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	----	----	----	----	----	——	有

特殊效果之抗拒性

- 耐性：【混亂】、【狂暴化(バーサク)】、無法換裝(カーズ)
- 防禦率：飛距(ふきとばし)(15【28】)、斷鐵(1【6】)

使用之攻擊

- ●ヘルムカウンター
- ●防御力アップ
- ●通常攻擊
- ●エーテルぶち壊し

掉落物品

機率	通常	稀有
128/255 【255/255】	光のカーテン×1 【星のカーテン×4】	月のカーテン×1 【星のカーテン×5】

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	月のカーテン×1 【月のカーテン×4】	星のカーテン×1 【月のカーテン×5】

賄賂取得之物

通常	稀有
光のカーテン×16 【光の腕輪×1】	光のカーテン×20 【光の腕輪×1】

005 OS 巴希涅特(バシネット)

種族	STORY Lv.	[illegible]
赫雷姆	3 5	[illegible] ・第41-43層

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
33 【41】	1342 【3355】	27	30	210 【270】	1 【2】	110 【188】	260 【483】

能力值

攻擊力	魔力	[illegible]	[illegible]	敏捷	[illegible]	迴避	運
44	7	128 【134】	8	67 【80】	0	0	1

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	聖	[illegible]	[illegible]
----	----	----	----	----	----	——	有

特殊效果之抗拒性

- 耐性：【混亂】、【狂暴化(バーサク)】、無法換裝(カーズ)
- 防禦率：飛距(ふきとばし)(16【30】)、斷鐵(1【6】)

使用之攻擊

- ●ヘルムカウンター
- ●防御力アップ
- ●通常攻擊(A)
- ●通常攻擊(B)
- ●エリクサーぶち壊し

掉落物品

機率	通常	稀有
128/255 【255/255】	ハイポーション×1 【星のカーテン×4】	ハイポーション×2 【星のカーテン×5】

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	ハイポーション×1 【星のカーテン×2】	ハイポーション×2 【星のカーテン×3】

賄賂取得之物

通常	稀有
ウォールリング×1 【月の腕輪×1】	ウォールリング×1 【月の腕輪×1】

006 OS 赫比薩雷特(ヘビーサレット)

種族	STORY Lv.	[illegible]
赫雷姆	5	[illegible] ・第50-59層

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
31 【37】	11200 【12915】	0	0	380 【640】	1 【2】	110 【180】	480 【620】

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
71	4	223 【254】	18 【22】	82 【107】	0	0	2 【3】

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
----	----	----	----	無效	----	——	無

特殊效果之抗拒性

- 耐性：即死、石化、睡眠、沉默、毒、狂暴化(バーサク)、混亂、無法換裝(カーズ)、停止(ストップ)(【0】)、慢動作(ディレイ)、[illegible](割合ダメージ)、準備中斷、死之宣告(死の宣告)
- 防禦率：飛距(ふきとばし)(42【58】)、斷鐵(38【40】)

使用之攻擊

- ●防御力アップ
- ●通常攻擊
- ●エーテルターボぶち壊し
- ●フェニックスの尾ぶち壊し

掉落物品

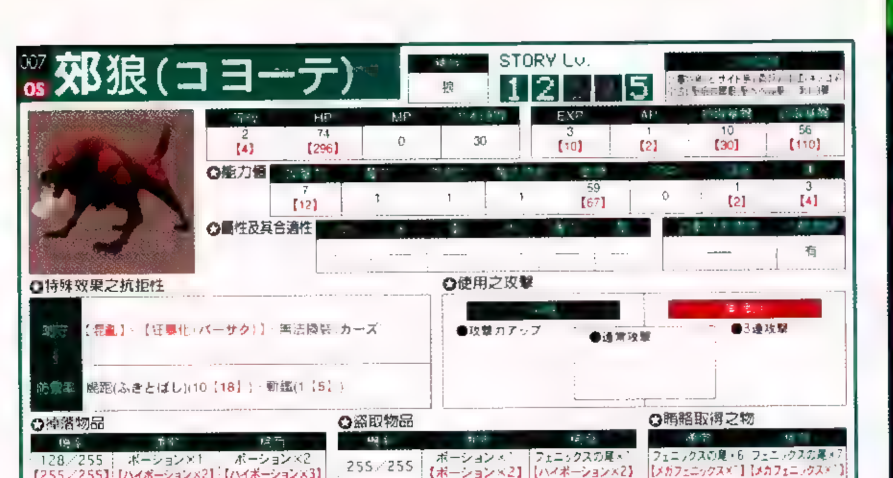
機率	通常	稀有
128/255 【255/255】	光のカーテン×2 【光のカーテン×4】	星のカーテン×2 【星のカーテン×5】

盜取物品

機率	通常	稀有
128/255	月のカーテン×2 【月のカーテン×3】	星のカーテン×2 【星のカーテン×3】

賄賂取得之物

通常	稀有
光の腕輪×2 【守りの腕輪×2】	光の腕輪×3 【守りの腕輪×3】



007 OS 郊狼(コヨーテ)

[illegible]	STORY Lv.
狼	1 2 5

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
2【4】	74【296】	0	30	3【10】	1【2】	10【30】	56【110】

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
7【12】	1	1	1	59【67】	0	1【2】	3【4】

屬性及其合適性

						[illegible]	[illegible]
—	—	—	—	—	—	—	有

特殊效果之抗拒性

耐性	【混亂】、【狂暴化(バーサク)】、無法換裝、カーズ
防禦率	颳跑(ふきとばし)(10【18】)、斬鐵(1【5】)

使用之攻擊

- 攻撃力アップ
- 通常攻撃
- 3連攻撃

掉落物品

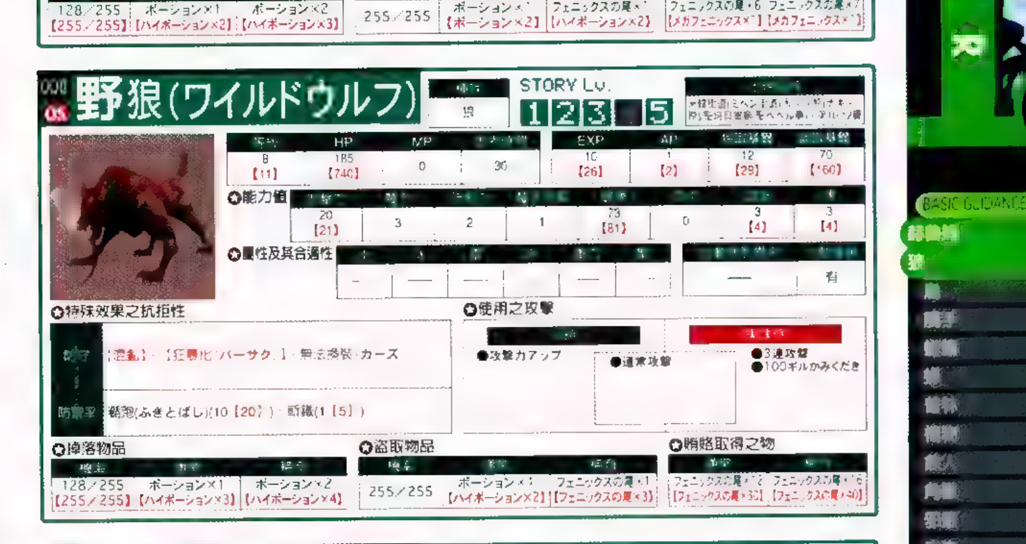
機率	普通	稀有
128/255【255/255】	ポーション×1【ハイポーション×2】	ポーション×2【ハイポーション×3】

盜取物品

機率	普通	稀有
255/255	ポーション×1【ポーション×2】	フェニックスの尾×1【ハイポーション×2】

賄賂取得之物

普通	稀有
フェニックスの尾×6【メガフェニックス×1】	フェニックスの尾×7【メガフェニックス×1】



008 OS 野狼(ワイルドウルフ)

[illegible]	STORY Lv.
狼	1 2 3 5

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
8【11】	185【740】	0	30	10【26】	1【2】	12【29】	70【160】

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
20【21】	3	2	1	73【81】	0	3【4】	3【4】

屬性及其合適性

						[illegible]	[illegible]
—	—	—	—	—	—	—	有

特殊效果之抗拒性

耐性	【混亂】、【狂暴化(バーサク)】、無法換裝、カーズ
防禦率	颳跑(ふきとばし)(10【20】)、斬鐵(1【5】)

使用之攻擊

- 攻撃力アップ
- 通常攻撃
- 3連攻撃
- 100ギルかみくだき

掉落物品

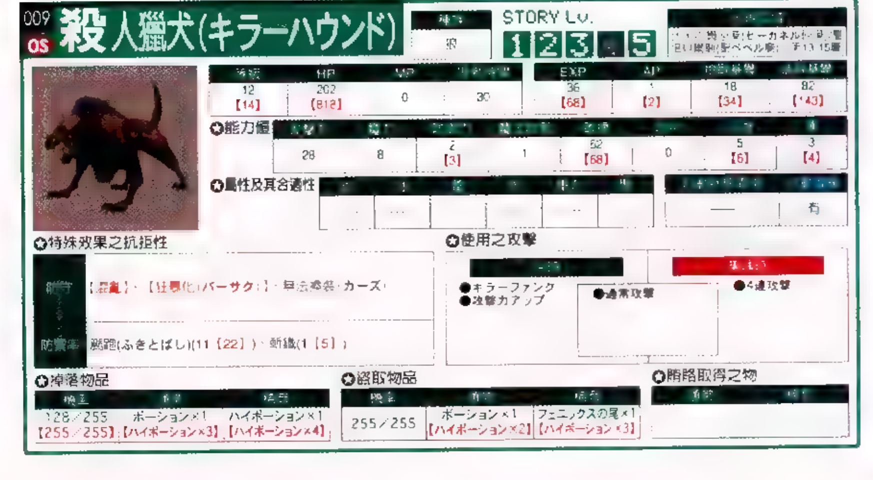
機率	普通	稀有
128/255【255/255】	ポーション×1【ハイポーション×3】	ポーション×2【ハイポーション×4】

盜取物品

機率	普通	稀有
255/255	ポーション×1【ハイポーション×2】	フェニックスの尾×1【フェニックスの尾×3】

賄賂取得之物

普通	稀有
フェニックスの尾×12【フェニックスの尾×30】	フェニックスの尾×16【フェニックスの尾×40】



009 OS 殺人獵犬(キラーハウンド)

[illegible]	STORY Lv.
狼	1 2 3 5

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
12【14】	202【812】	0	30	36【68】	1【2】	18【34】	82【143】

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
28	8	2【3】	1	52【68】	0	5【6】	3【4】

屬性及其合適性

						[illegible]	[illegible]
—	—	—	—	—	—	—	有

特殊效果之抗拒性

耐性	【混亂】、【狂暴化(バーサク)】、無法換裝、カーズ
防禦率	颳跑(ふきとばし)(11【22】)、斬鐵(1【5】)

使用之攻擊

- キラーファング
- 攻撃力アップ
- 通常攻撃
- 4連攻撃

掉落物品

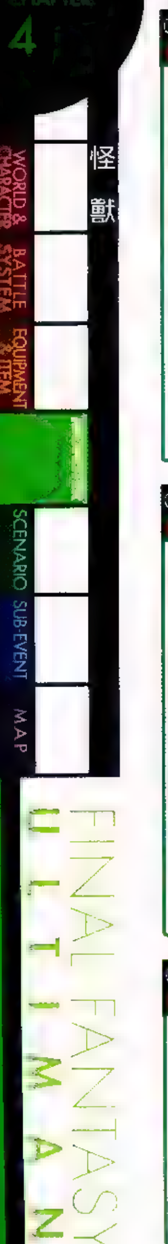
機率	普通	稀有
128/255【255/255】	ポーション×1【ハイポーション×3】	ハイポーション×1【ハイポーション×4】

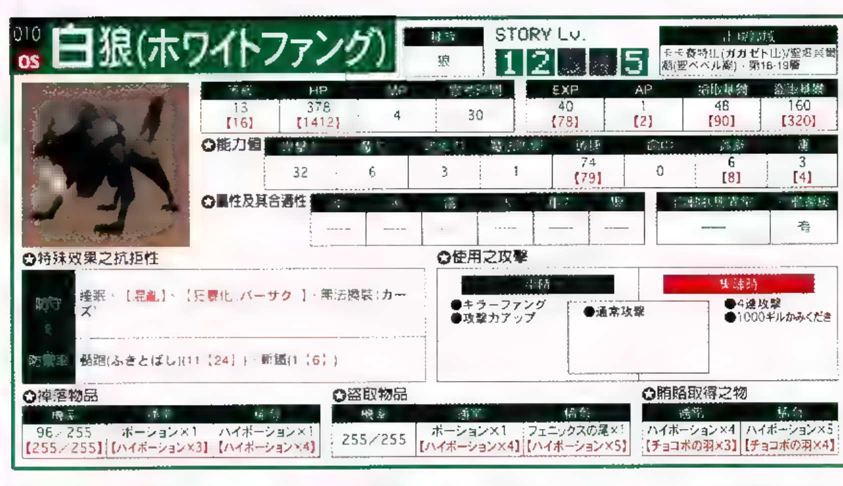
盜取物品

機率	普通	稀有
255/255	ポーション×1【ハイポーション×2】	フェニックスの尾×1【ハイポーション×3】

賄賂取得之物

普通	稀有





010 OS 白狼(ホワイトファング)

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
狼	1 2 5	キーキ森特山(ガガゼト山)/聖惡異間廟(聖ベベル廟)・第16-19層

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
13 【16】	378 【1412】	4	30	40 【78】	1 【2】	48 【90】	160 【320】

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	運
32	6	3	1	74 【79】	0	6 【8】	3 【4】

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
―	―	―	―	―	―	―	有

特殊效果之抗拒性

無效	睡眠・【混亂】・【狂暴化(バーサク)】・無法換裝(カーズ)
防禦率	擬跑(ふきとばし)(11【24】)・斬鐵(1【6】)

使用之攻擊

[illegible]		集結時
●キラーファング ●攻擊力アップ	●通常攻擊	●4連攻擊 ●1000ギルかみくだき

掉落物品

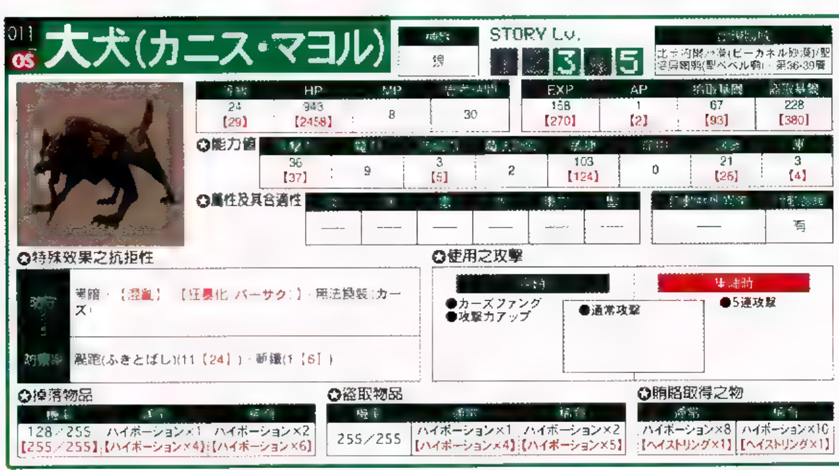
機率	[illegible]	[illegible]
96/255 【255/255】	ポーションx1 【ハイポーションx3】	ハイポーションx1 【ハイポーションx4】

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	ポーションx1 【ハイポーションx4】	フェニックスの尾x1 【ハイポーションx5】

賄賂取得之物

通常	稀有
ハイポーションx4 【チョコボの羽x3】	ハイポーションx5 【チョコボの羽x4】



011 OS 大犬(カニス・マヨル)

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
狼	3 5	北方河階小道(ビーカネル砂漠)/聖容異闘殿(聖ベベル廟)・第36-39層

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
24 【29】	943 【2458】	8	30	158 【270】	1 【2】	67 【93】	228 【380】

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	運
36 【37】	9	3 【5】	2	103 【124】	0	21 【26】	3 【4】

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
―	―	―	―	―	―	―	有

特殊效果之抗拒性

無效	暗暗・【混亂】・【狂暴化(バーサク)】・無法換裝(カーズ)
防禦率	擬跑(ふきとばし)(11【24】)・斬鐵(1【6】)

使用之攻擊

[illegible]		集結時
●カーズファング ●攻擊力アップ	●通常攻擊	●5連攻擊

掉落物品

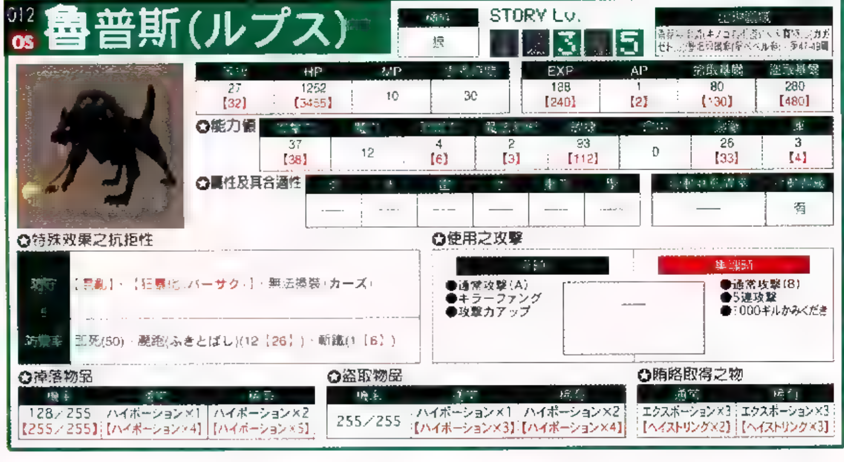
機率	[illegible]	[illegible]
128/255 【255/255】	ハイポーションx1 【ハイポーションx4】	ハイポーションx2 【ハイポーションx6】

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	ハイポーションx1 【ハイポーションx4】	ハイポーションx2 【ハイポーションx5】

賄賂取得之物

通常	稀有
ハイポーションx8 【ヘイストリングx1】	ハイポーションx10 【ヘイストリングx1】



012 OS 魯普斯(ルプス)

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
狼	3 5	[illegible]キノコ[illegible]ガガゼト山)/聖[illegible](聖ベベル廟)・第47-49層

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
27 【32】	1252 【3455】	10	30	188 【240】	1 【2】	80 【130】	280 【480】

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	運
37 【38】	12	4 【6】	2 【3】	93 【112】	0	26 【33】	3 【4】

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
―	―	―	―	―	―	―	有

特殊效果之抗拒性

無效	【混亂】・【狂暴化(バーサク)】・無法換裝(カーズ)
防禦率	即死(50)・擬跑(ふきとばし)(12【26】)・斬鐵(1【6】)

使用之攻擊

[illegible]		集結時
●通常攻擊(A) ●キラーファング ●攻擊力アップ	―	●通常攻擊(B) ●5連攻擊 ●1000ギルかみくだき

掉落物品

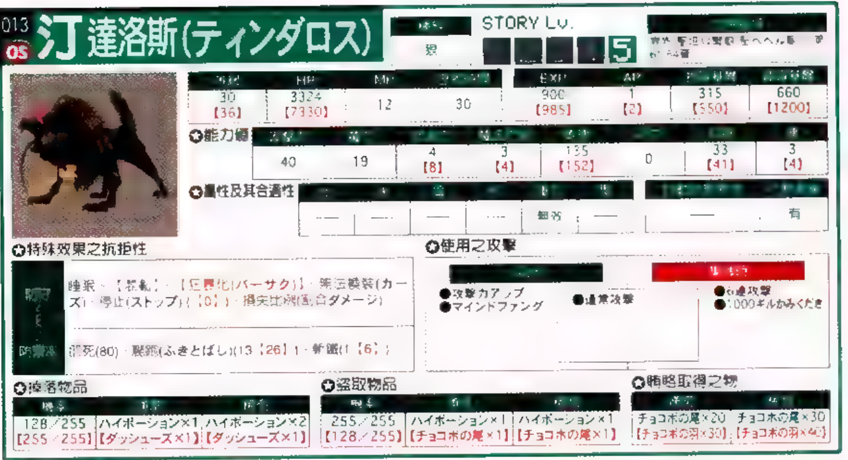
機率	[illegible]	[illegible]
128/255 【255/255】	ハイポーションx1 【ハイポーションx4】	ハイポーションx2 【ハイポーションx5】

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	ハイポーションx1 【ハイポーションx3】	ハイポーションx2 【ハイポーションx4】

賄賂取得之物

通常	稀有
エクスポーションx3 【ヘイストリングx2】	エクスポーションx3 【ヘイストリングx3】



013 OS 汀達洛斯(ティンダロス)

STORY Lv. 5

	HP	MP		EXP	AP		
30 【36】	3324 【7330】	12	30	900 【985】	1 【2】	315 【550】	660 【1200】

✪能力值

40	19	4 【8】	3 【4】	135 【152】	0	33 【41】	3 【4】

✪屬性及其合適性

—	—	—	—	無效	—	—	有

✪特殊效果之抗拒性

睡眠・【混亂】・【狂暴化(バーサク)】・無法魔裝(カーズ)・停止(ストップ)(【0】)・損失比例(割合ダメージ)

即死(80)・擊飛(ふきとばし)(13【26】)・斬鐵(1【6】)

✪使用之攻擊

●攻撃力アップ
●マインドファング
●通常攻擊
●6連攻擊
●1000ギルかみくだき

✪掉落物品

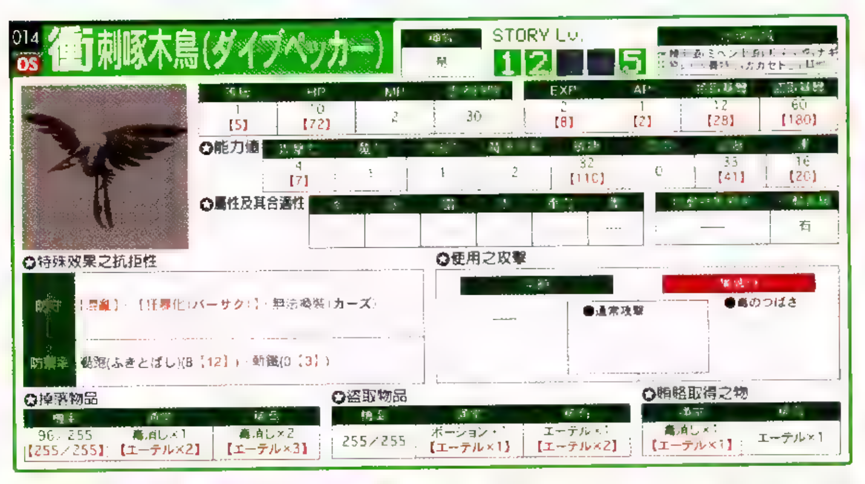
128/255 【255/255】	ハイポーション×1 【ダッシューズ×1】	ハイポーション×2 【ダッシューズ×1】

✪盜取物品

255/255 【128/255】	ハイポーション×1 【チョコボの尾×1】	ハイポーション×1 【チョコボの尾×1】

✪賄賂取得之物

チョコボの尾×20 【チョコボの羽×30】	チョコボの尾×30 【チョコボの羽×40】



014 OS 衝刺啄木鳥(ダイブペッカー)

STORY Lv. 1 2 5

	HP	MP		EXP	AP		
1 【5】	10 【72】	2	30	2 【8】	1 【2】	12 【28】	60 【180】

✪能力值

4 【7】	3	1	2	32 【110】	0	33 【41】	16 【20】

✪屬性及其合適性

					—	—	有

✪特殊效果之抗拒性

【混亂】・【狂暴化(バーサク)】・無法魔裝(カーズ)

擊飛(ふきとばし)(8【12】)・斬鐵(0【3】)

✪使用之攻擊

—
●通常攻擊
●鳥のつばさ

✪掉落物品

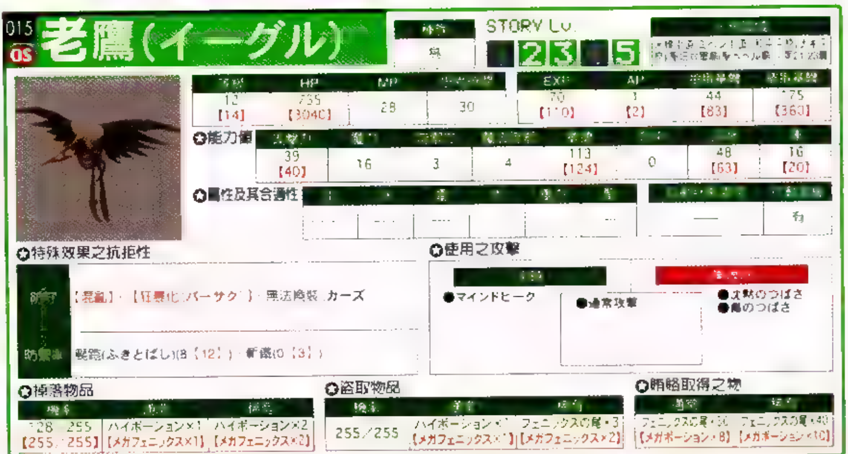
96/255 【255/255】	毒消し×1 【エーテル×2】	毒消し×2 【エーテル×3】

✪盜取物品

255/255	ポーション×1 【エーテル×1】	エーテル×1 【エーテル×2】

✪賄賂取得之物

毒消し×1 【エーテル×1】	エーテル×1



015 OS 老鷹(イーグル)

STORY Lv. 2 3 5

	HP	MP		EXP	AP		
12 【14】	735 【3040】	28	30	70 【110】	1 【2】	44 【83】	175 【360】

✪能力值

39 【40】	16	3	4	113 【124】	0	48 【63】	16 【20】

✪屬性及其合適性

—	—	—			—	—	有

✪特殊效果之抗拒性

【混亂】・【狂暴化(バーサク)】・無法魔裝(カーズ)

擊飛(ふきとばし)(8【12】)・斬鐵(0【3】)

✪使用之攻擊

●マインドピーク
●通常攻擊
●沈黙のつばさ
●鳥のつばさ

✪掉落物品

128/255 【255/255】	ハイポーション×1 【メガフェニックス×1】	ハイポーション×2 【メガフェニックス×2】

✪盜取物品

255/255	ハイポーション×1 【メガフェニックス×1】	フェニックスの尾×3 【メガフェニックス×2】

✪賄賂取得之物

フェニックスの尾×30 【メガポーション×8】	フェニックスの尾×40 【メガポーション×10】





016 OS 隼(ファルコン)

種族	STORY Lv.	出現區域
鳥	3 5	[illegible](ヒーカネルか[illegible])[illegible](聖ベベル廟)・第44-46層

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
22【26】	1397【4843】	42	30	102【130】	1【2】	55【85】	240【448】

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
44	24	4	6	130【156】	0	56【74】	16【20】

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	[illegible]
—	—	—	—	—	—	—	有

特殊效果之抗拒性

防守：【混亂】、【狂暴化(バーサク)】、無法換裝(カーズ)

防禦率：颳飛(ふきとばし)(8【12】)、斬鐵(0【3】)

使用之攻擊

平時：●マインドビーク ●通常攻擊

[illegible]：●混乱のつばさ ●暴走のつばさ

掉落物品

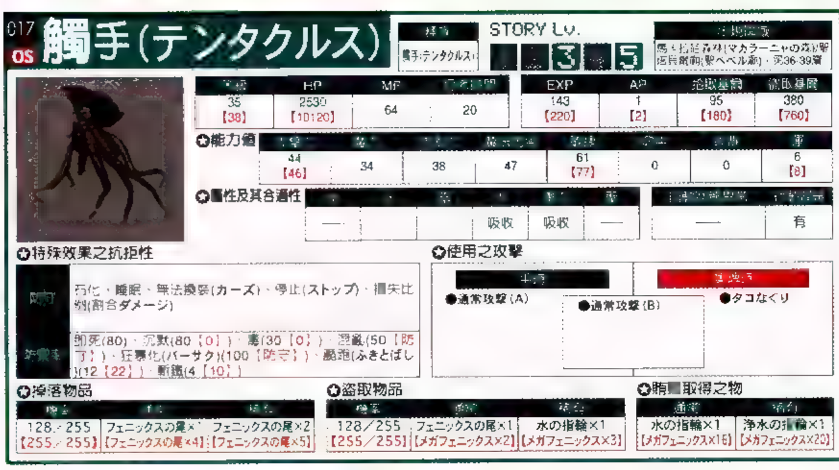
機率	通常	稀有
128/255【255/255】	ハイポーション×1【ハイポーション×4】	ハイポーション×2【ハイポーション×6】

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	ハイポーション×1【メガポーション×1】	ハイポーション×2【メガポーション×2】

賄賂取得之物

通常	稀有
ハイポーション×20【エクスポーション×12】	ハイポーション×24【エクスポーション×15】



017 OS 觸手(テンタクルス)

種族	STORY Lv.	出現區域
觸手(テンタクルス)	3 5	馬卡拉尼森林(マカラーニャの森)[illegible](聖ベベル廟)・第36-39層

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
35【38】	2530【10120】	64	20	143【220】	1【2】	95【180】	380【760】

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
44【46】	34	38	47	61【77】	0	0	6【8】

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	[illegible]
—			吸收	吸收	—	—	有

特殊效果之抗拒性

防守：石化、睡眠、無法換裝(カーズ)、停止(ストップ)、損失比例(割合ダメージ)

防禦率：即死(80)、沉默(80【0】)、毒(30【0】)、混亂(50【防守】)、狂暴化(バーサク)(100【防守】)、颳飛(ふきとばし)(12【22】)、斬鐵(4【10】)

使用之攻擊

平時：●通常攻擊(A) ●通常攻擊(B)

[illegible]：●タコなぐり

掉落物品

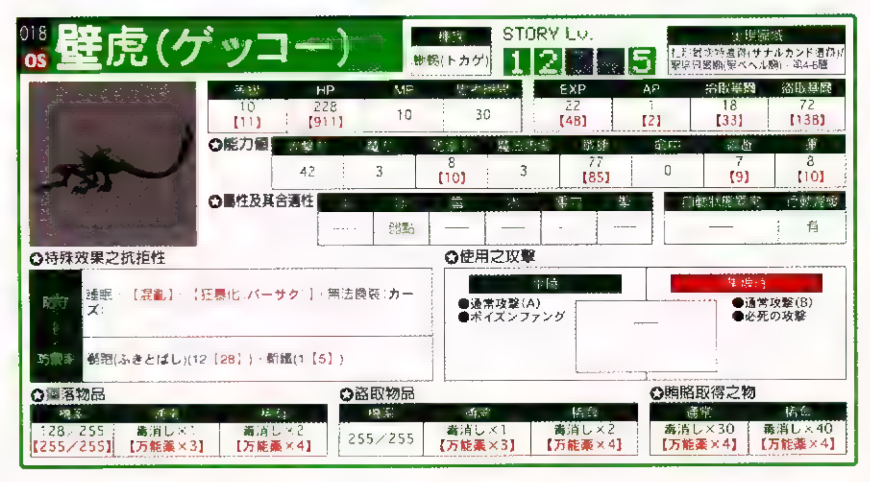
機率	通常	稀有
128/255【255/255】	フェニックスの尾×1【フェニックスの尾×4】	フェニックスの尾×2【フェニックスの尾×5】

盜取物品

機率	通常	稀有
128/255【255/255】	フェニックスの尾×1【メガフェニックス×2】	水の指輪×1【メガフェニックス×3】

賄賂取得之物

通常	稀有
水の指輪×1【メガフェニックス×16】	浄水の指輪×1【メガフェニックス×20】



018 OS 壁虎(ゲッコー)

種族	STORY Lv.	出現區域
蜥蜴(トカゲ)	1 2 5	[illegible](サナルカンド遺跡)/[illegible](聖ベベル廟)・第4-6層

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
10【11】	228【911】	10	30	22【48】	1【2】	18【33】	72【138】

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
42	3	8【10】	3	77【85】	0	7【9】	8【10】

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	[illegible]
—	弱點	—	—	—	—	—	有

特殊效果之抗拒性

防守：睡眠、【混亂】、【狂暴化(バーサク)】、無法換裝(カーズ)

防禦率：颳飛(ふきとばし)(12【28】)、斬鐵(1【5】)

使用之攻擊

平時：●通常攻擊(A) ●ポイズンファング —

[illegible]：●通常攻擊(B) ●必死の攻撃

掉落物品

機率	通常	稀有
128/255【255/255】	毒消し×1【万能薬×3】	毒消し×2【万能薬×4】

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	毒消し×1【万能薬×3】	毒消し×2【万能薬×4】

賄賂取得之物

通常	稀有
毒消し×30【万能薬×4】	毒消し×40【万能薬×4】



019 OS 紅頭飛蜥(アガマ)

蜥蜴

STORY Lv. 1 2 3 4 5

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
8 [10]	133 [532]	29	30	27 [55]	1 [2]	16 [33]	80 [190]

能力値

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
35 [39]	6	24	3	63 [69]	0	8 [10]	8 [10]

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	弱點	—	—	—	—	—	有

特殊效果之抵拒性

無守	毒、【混亂】、【狂暴化(バーサク)】、無法換裝(カーズ)
防禦率	即死(20)、颱跑(ふきとばし)(12【28】)、斬鐵(1【6】)

使用之攻擊

- ●通常攻撃(A)
- ●ポイズンファング
- —
- ●通常攻撃(B)
- ●必死の攻撃

掉落物品

機率	[illegible]	[illegible]
128／255 【255／255】	毒消し×1 【万能薬×2】	万能薬×1 【万能薬×3】

盜取物品

機率	[illegible]	[illegible]
255／255	毒消し×1 【万能薬×2】	万能薬×1 【万能薬×3】

賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
毒消し×12 【毒消し×60】	毒消し×15 【毒消し×70】



020 OS 石龍子(スキンク)

蜥蜴

STORY Lv. 2 3 5

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
25 [33]	682 [2328]	44 [46]	30	108 [188]	1 [2]	78 [133]	330 [680]

能力値

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
26 [31]	13	25 [34]	4	73 [78]	0	11 [14]	8 [10]

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	弱點	—	—	—	—	—	有

特殊效果之抵拒性

無守	毒、【混亂】、【狂暴化(バーサク)】、無法換裝(カーズ)
防禦率	即死(30)、石化(30)、颱跑(ふきとばし)(13【29】)、斬鐵(1【6】)

使用之攻擊

- ●通常攻撃(A)
- ●ポイズンファング
- ●通常攻撃(B)
- ●通常攻撃(C)
- ●必死の攻撃

掉落物品

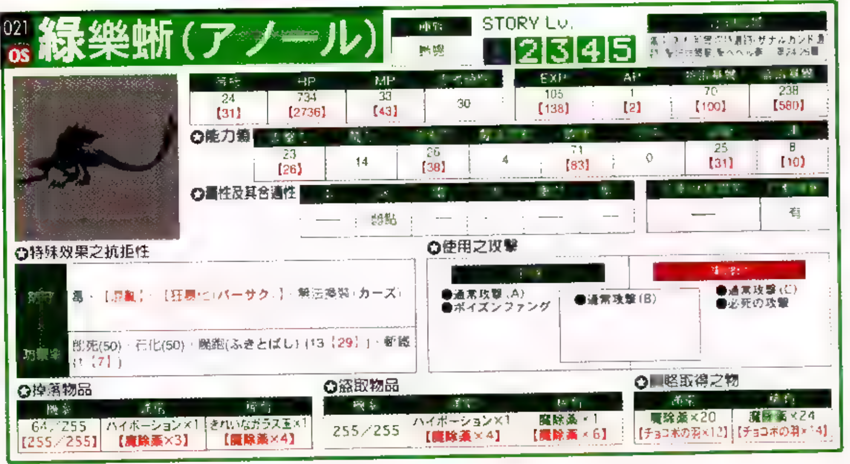
機率	[illegible]	[illegible]
128／255 【255／255】	毒消し×1 【万能薬×4】	万能薬×1 【万能薬×5】

盜取物品

機率	[illegible]	[illegible]
255／255	ハイポーション×1 【万能薬×4】	万能薬×1 【万能薬×6】

賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
万能薬×4 【万能薬×15】	万能薬×5 【万能薬×18】



021 OS 綠樂蜥(アノール)

蜥蜴

STORY Lv. 2 3 4 5

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
24 [31]	734 [2736]	33 [43]	30	105 [138]	1 [2]	70 [100]	238 [580]

能力値

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
23 [26]	14	26 [38]	4	71 [83]	0	25 [31]	8 [10]

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	弱點	—	—	—	—	—	有

特殊效果之抵拒性

無守	毒、【混亂】、【狂暴化(バーサク)】、無法換裝(カーズ)
防禦率	即死(50)、石化(50)、颱跑(ふきとばし)(13【29】)、斬鐵(1【7】)

使用之攻擊

- ●通常攻撃(A)
- ●ポイズンファング
- ●通常攻撃(B)
- ●通常攻撃(C)
- ●必死の攻撃

掉落物品

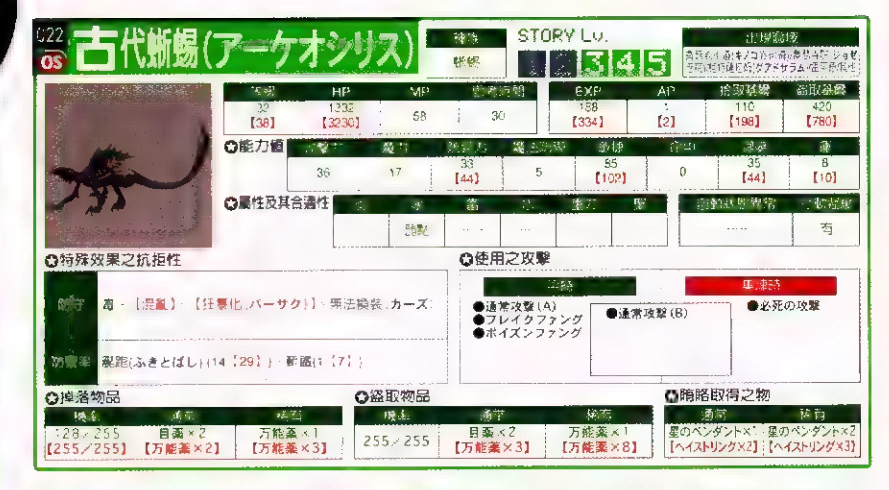
機率	[illegible]	[illegible]
64／255 【255／255】	ハイポーション×1 【魔除薬×3】	きれいなガラス玉×1 【魔除薬×4】

盜取物品

機率	[illegible]	[illegible]
255／255	ハイポーション×1 【魔除薬×4】	魔除薬×1 【魔除薬×6】

賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
魔除薬×20 【チョコボの羽×12】	魔除薬×24 【チョコボの羽×14】



022 OS 古代蜥蜴(アーケオシリス)

種族：蜥蜴　STORY Lv. 3 4 5

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
39【38】	1232【3230】	58	30	158【334】	1【2】	110【198】	420【780】

能力值

力量	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
36	17	33【44】	5	55【102】	0	35【44】	8【10】

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	[illegible]	[illegible]
	弱點	—	—			—	有

特殊效果之抗拒性
- 耐性：毒、【混亂】、【狂暴化(バーサク)】、無法換裝(カーズ)
- 防禦率：破碎(ふきとばし)(14【29】)、斬鐵(1【7】)

使用之攻擊
- 通常：●通常攻擊(A) ●ブレイクファング ●ポイズンファング ／ ●通常攻擊(B)
- 瀕死時：●必死の攻撃

掉落物品

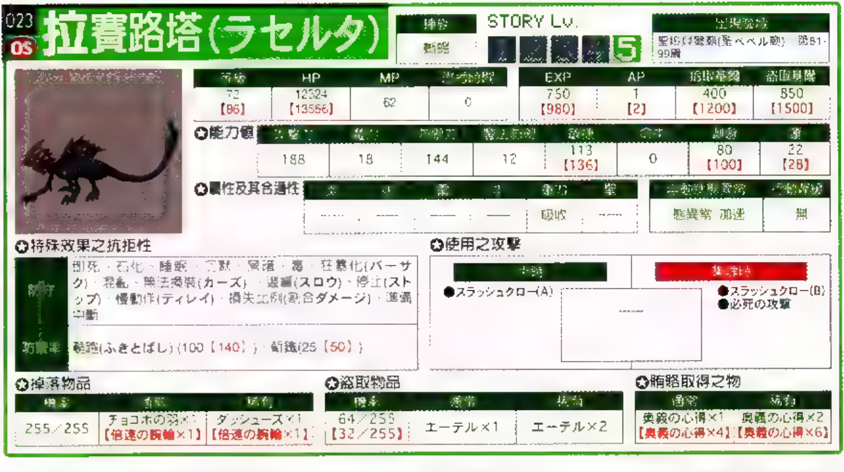
機率	通常	稀有
128/255【255/255】	目薬×2【万能薬×2】	万能薬×1【万能薬×3】

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	目薬×2【万能薬×3】	万能薬×1【万能薬×8】

賄賂取得之物

通常	稀有
星のペンダント×1【ヘイストリング×2】	星のペンダント×2【ヘイストリング×3】



023 OS 拉賽路塔(ラセルタ)

種族：蜥蜴　STORY Lv. 5
出現場所：[illegible] 第51-99層

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
72【86】	12324【13556】	62	0	750【980】	1【2】	400【1200】	850【1500】

能力值

力量	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
188	18	144	12	113【136】	0	80【100】	22【28】

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	[illegible]	[illegible]
—	—	—	—	吸收	—	慢速 加速	無

特殊效果之抗拒性
- 耐性：即死、石化、睡眠、沉默、黑暗、毒、狂暴化(バーサク)、混亂、無法換裝(カーズ)、遲緩(スロウ)、停止(ストップ)、慢動作(ディレイ)、損失比例(割合ダメージ)、溝通中斷
- 防禦率：破碎(ふきとばし)(100【140】)、斬鐵(25【50】)

使用之攻擊
- 通常：●スラッシュクロー(A) ／ —
- 瀕死時：●スラッシュクロー(B) ●必死の攻撃

掉落物品

機率	通常	稀有
255/255	チョコボの羽×1【倍速の腕輪×1】	ダッシューズ×1【倍速の腕輪×1】

盜取物品

機率	通常	稀有
64/255【32/255】	エーテル×1	エーテル×2

賄賂取得之物

通常	稀有
奥義の心得×1【奥義の心得×4】	奥義の心得×2【奥義の心得×6】



024 OS 大黃蜂(バイトワスプ)

種族：蜂　STORY Lv. 1 2 5

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
5【6】	78【312】	1	10	18【32】	1【2】	12【18】	70【130】

能力值

力量	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
18	1	2	1	133【146】	0	21【26】	12【15】

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	[illegible]	[illegible]
弱點	弱點	—	—	—	—	—	有

特殊效果之抗拒性
- 耐性：【狂暴化(バーサク)】、【混亂】、無法換裝(カーズ)、【攻擊力變化】
- 防禦率：破碎(ふきとばし)(6【8】)、斬鐵(0【2】)

使用之攻擊
- 通常：●通常攻擊 ●スリプルニードル ／ —
- 瀕死時：●とぎすます針

掉落物品

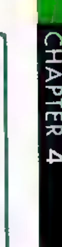
機率	通常	稀有
128/255【255/255】	ポーション×1【フェニックスの尾×2】	ポーション×2【フェニックスの尾×3】

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	ポーション×1【フェニックスの尾×2】	フェニックスの尾×1【フェニックスの尾×3】

賄賂取得之物

通常	稀有
万能薬×2	[illegible]メガネ×1【万能薬×2】



025 OS 穿刺蟲(ピアシングバグ)

STORY Lv. 2 3 4 5

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
19 [23]	233 [832]	1	20	38 [61]	1 [2]	48 [90]	160 [280]

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
29	2	3	1	92 [101]	0	23 [29]	12 [15]

屬性及其合適性

—	弱點	—				—	有

特殊效果之抗拒性

- 【混亂】、【狂暴化(バーサク)】、無法攻擊(カーズ)、【攻擊力變化】
- 防禦率：擊飛(ふきとばし)(6【8】)、斬鐵(0【2】)

使用之攻擊

- ●通常攻擊
- ●着がえたい針
- ●スリプルニードル
- ●ときすます針

掉落物品

[illegible]	[illegible]	[illegible]
128/255【255/255】	毒消し×1【毒の牙×8】	星のペンダント×1【毒の牙×3】

盜取物品

[illegible]	[illegible]	[illegible]
255/255	毒消し×1【ホワイトケープ×1】	毒の牙×2【ホワイトケープ×1】

賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
毒の牙×8【ねじりはちまき×1】	毒の牙×8【ねじりはちまき×1】



026 OS 刺客蜂(アサシンビー)

STORY Lv. 3 5

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
22 [26]	776 [1840]	27	20	177 [220]	1 [2]	72	260 [530]

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
31	5	3	1	133 [124]	0	28 [35]	12 [15]

屬性及其合適性

—	弱點	—	—	—	—	—	有

特殊效果之抗拒性

- 【狂暴化(バーサク)】、【混亂】、無法攻擊(カーズ)、停止(ストップ)、【攻擊力變化】
- 防禦率：擊飛(ふきとばし)(6【8】)、斬鐵(0【2】)

使用之攻擊

- ●通常攻擊
- ●着がえたい針
- ●スリプルニードル
- ●ときすます針

掉落物品

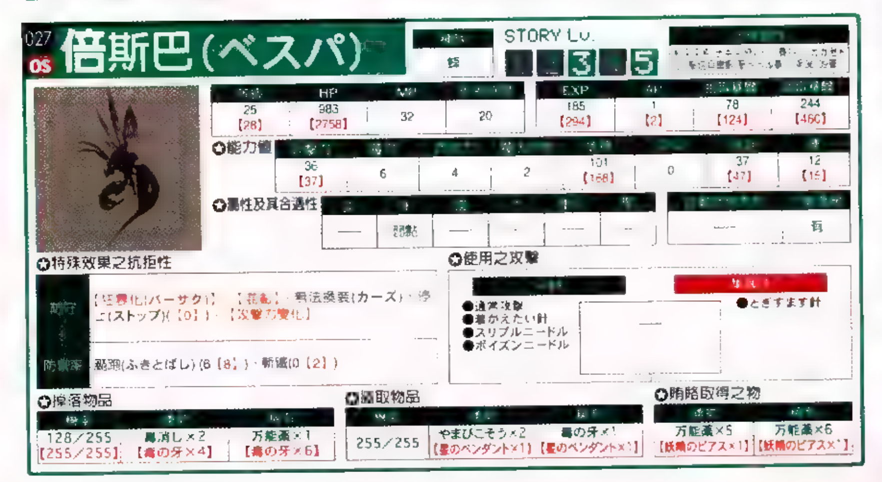
[illegible]	[illegible]	[illegible]
128/255【255/255】	やまびこそう×2【毒の牙×4】	万能薬×1【毒の牙×6】

盜取物品

[illegible]	[illegible]	[illegible]
255/255	やまびこそう×2【星のペンダント×1】	毒の牙×4【星のペンダント×1】

賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
星のペンダント×1【星のペンダント×3】	星のペンダント×1【星のペンダント×3】



027 OS 倍斯巴(ベスパ)

STORY Lv. 3 5

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
25 [28]	983 [2758]	32	20	185 [294]	1 [2]	78 [124]	244 [460]

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
36 [37]	6	4	2	101 [168]	0	37 [47]	12 [15]

屬性及其合適性

—	弱點	—	—	—	—	—	有

特殊效果之抗拒性

- 【狂暴化(バーサク)】、【混亂】、無法攻擊(カーズ)、停止(ストップ)(【0】)、【攻擊力變化】
- 防禦率：擊飛(ふきとばし)(6【8】)、斬鐵(0【2】)

使用之攻擊

- ●通常攻擊
- ●着がえたい針
- ●スリプルニードル
- ●ポイズンニードル
- ●ときすます針

掉落物品

[illegible]	[illegible]	[illegible]
128/255【255/255】	毒消し×2【毒の牙×4】	万能薬×1【毒の牙×6】

盜取物品

[illegible]	[illegible]	[illegible]
255/255	やまびこそう×2【星のペンダント×1】	毒の牙×1【星のペンダント×1】

賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
万能薬×5【妖精のピアス×1】	万能薬×6【妖精のピアス×1】



028 OS 蜂后(ワスプクィーン)

種族	STORY Lv.	出現區域
蜂	5	[illegible](ビーカネル砂漠)·[illegible](聖ベベル廟)·第50-59層

等級	HP	MP	思考時間	EXP	AP	拾取基礎	盜取基礎
38【46】	7334【9815】	23	0	230【310】	1【2】	98【153】	180【380】

✪能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
62【88】	13	18【28】	3	82【124】	0	50【63】	1

✪屬性及其含適性

火	冰	雷	水	重力	聖	[illegible]	[illegible]
-	-	-	-	無效	-	——	無

✪特殊效果之抗拒性

耐性	即死·石化·睡眠·沉默·毒·狂暴化(バーサク)·【混亂】·無法換裝(カーズ)·遲緩(スロウ)(【0】)·停止(ストップ)(【0】)·死之宣告(死の宣告)(【0】)·慢動作(ディレイ)·準備中斷·[illegible](割合ダメージ)·【攻擊力變化】
防禦率	吹飛(ふきとばし)(40【60】)·斬鐵(22【33】)

✪使用之攻擊

平時		[illegible]
●通常攻擊 ●[illegible]がえたい針 ●トリプルショック	——	●とぎすます針

✪掉落物品

機率	通常	稀有
128/255【255/255】	毒の牙×2【毒の牙×4】	毒の牙×2【毒の牙×5】

✪盜取物品

機率	通常	稀有
128/255	毒の牙×2【毒の牙×4】	毒の牙×2【毒の牙×4】

✪賄賂取得之物

通常	稀有
毒の牙×99	毒の牙×99



029 OS 藍普林(ブループリン)

種族	STORY Lv.	出現區域
普林(プリン)	1 2 5	[illegible](ビサイド島)·[illegible](マカラーニャの森)[illegible]

等級	HP	MP	思考時間	EXP	AP	拾取基礎	盜取基礎
4【7】	55【220】	87	30	5【24】	1【2】	20【63】	104【200】

✪能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
4	10【14】	98	2	53【58】	0	0	4【5】

✪屬性及其含適性

火	冰	雷	水	重力	聖	[illegible]	行動[illegible]
減半	減半	弱點	吸收	——	——	——	有

✪特殊效果之抗拒性

耐性	【狂暴化(バーサク)】·【混亂】·無法換裝(カーズ)·【魔力變化】
防禦率	吹飛(ふきとばし)(12【18】)·斬鐵(2【4】)

✪使用之攻擊

平時		[illegible]
●ウォータ(A)	●ウォータ(B)	●魔力アップ! ●魔力ダウン

✪掉落物品

機率	通常	稀有
128/255【255/255】	ポーション×1【魚のウロコ×2】	魚のウロコ×1【魚のウロコ×3】

✪盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	ポーション×1【魚のウロコ×2】	魚のウロコ×1【[illegible]のウロコ×2】

✪賄賂取得之物

通常	稀有
魚のウロコ×2【水の魔石×2】	魚のウロコ×3【水の魔石×2】



030 OS 黃普林(イエロープリン)

種族	STORY Lv.	出現區域
普林	2 5	[illegible](ベベル)[illegible](ガガゼト[illegible])[illegible](聖ベベル廟)·第10-12層

等級	HP	MP	思考時間	EXP	AP	拾取基礎	盜取基礎
16	303【1172】	322	30	82【152】	1【2】	42【72】	130【223】

✪能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
14	14【17】	110	5	56【62】	0	0	4【5】

✪屬性及其含適性

火	冰	雷	水	重力	聖	[illegible]	行動[illegible]
減半	減半	弱點	吸收	-	-		有

✪特殊效果之抗拒性

耐性	【狂暴化(バーサク)】·【混亂】·無法換裝(カーズ)·【魔力變化】
防禦率	吹飛(ふきとばし)(12【18】)·斬鐵(2【4】)·停止(ストップ)(20)

✪使用之攻擊

平時		[illegible]
●サンダラ(A)	●サンダラ(B)	●魔力アップ! ●魔力ダウン ●サンダー

✪掉落物品

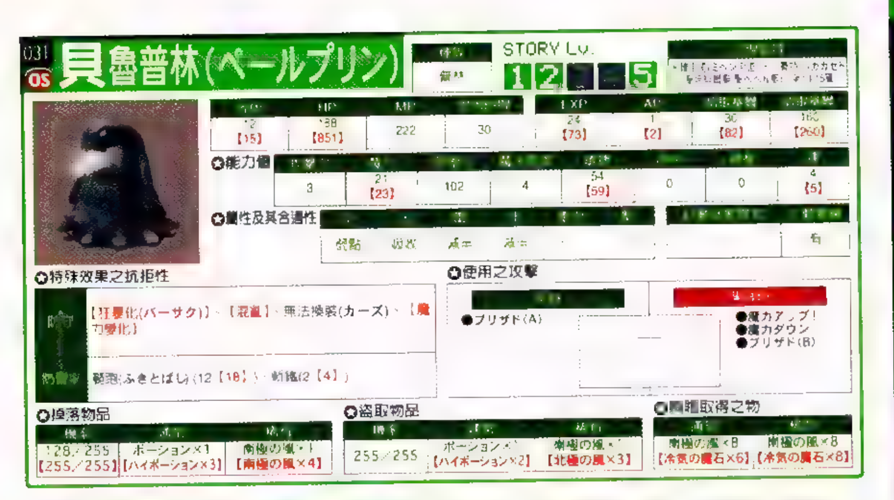
機率	通常	稀有
128/255【255/255】	電氣玉×2【雷の魔石×2】	落雷玉×1【雷の魔石×3】

✪盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	電氣玉×2【雷の魔石×2】	落雷玉×1【雷の魔石×3】

✪賄賂取得之物

通常	稀有
雷の魔石×3【雷神の指輪×1】	雷の魔石×4【雷神の指輪×1】



031 OS 貝魯普林(ペールプリン)

STORY Lv. 1 2 5

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
12 【15】	338 【851】	222	30	24 【73】	1 【2】	30 【82】	160 【260】

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
3	21 【23】	102	4	54 【59】	0	0	4 【5】

屬性及其合適性

弱點	吸收	減半	減半				有

特殊效果之抗拒性

【狂暴化(バーサク)】、【混亂】、無法換裝(カーズ)、【魔力變化】

飛跑(ふきとばし)(12【18】)、斬鐵(2【4】)

使用之攻擊

●ブリザド(A)

●魔力アップ!
●魔カダウン
●ブリザド(B)

掉落物品

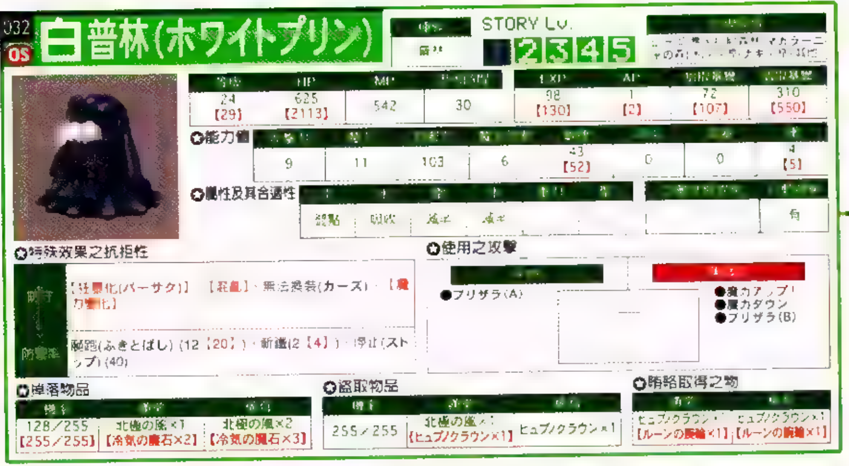
機率	[illegible]	[illegible]
128/255 【255/255】	ポーション×1 【ハイポーション×3】	南極の風×1 【南極の風×4】

盜取物品

機率	[illegible]	[illegible]
255/255	ポーション×2 【ハイポーション×2】	南極の風×1 【北極の風×3】

賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
南極の風×8 【冷気の魔石×6】	南極の風×8 【冷気の魔石×8】



032 OS 白普林(ホワイトプリン)

STORY Lv. 2 3 4 5

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
24 【29】	625 【2113】	542	30	98 【130】	1 【2】	72 【107】	310 【550】

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
9	11	103	6	43 【52】	0	0	4 【5】

屬性及其合適性

弱點	吸收	減半	減半				有

特殊效果之抗拒性

【狂暴化(バーサク)】、【混亂】、無法換裝(カーズ)、【魔力變化】

飛跑(ふきとばし)(12【20】)、斬鐵(2【4】)、停止(ストップ)(40)

使用之攻擊

●ブリザラ(A)

●魔力アップ!
●魔カダウン
●ブリザラ(B)

掉落物品

機率	[illegible]	[illegible]
128/255 【255/255】	北極の風×1 【冷気の魔石×2】	北極の風×2 【冷気の魔石×3】

盜取物品

機率	[illegible]	[illegible]
255/255	北極の風×1 【ヒュプノクラウン×1】	ヒュプノクラウン×1

賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
ヒュプノクラウン×1 【ルーンの腕輪×1】	ヒュプノクラウン×1 【ルーンの腕輪×1】



033 OS 紅普林(レッドプリン)

STORY Lv. 3 4 5

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
28 【34】	1220 【3050】	674	30	320 【520】	1 【2】	125 【222】	330 【600】

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
11	1 【5】	104	10	56 【67】	0	0	4 【5】

屬性及其合適性

吸收	弱點	減半	減半	減半 【—】	減半	----	有

特殊效果之抗拒性

【狂暴化(バーサク)】、【混亂】、無法換裝(カーズ)、【魔力變化】

飛跑(ふきとばし)(14【22】)、斬鐵(2【4】)、停止(ストップ)(40)

使用之攻擊

●ファイカ(A)

●魔力アップ!
●魔カダウン
●バイオ
●ファイカ(B)

掉落物品

機率	[illegible]	[illegible]
128/255 【255/255】	ボムの魂×1 【炎の魔石×3】	炎の魔石×1 【炎の魔石×4】

盜取物品

機率	[illegible]	[illegible]
255/255	ボムの魂×1 【炎の指輪×1】	炎の魔石×1 【炎の指輪×1】

賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
炎の魔石×12 【烈火の指輪×1】	炎の魔石×14 【烈火の指輪×1】

BASIC GUIDANCE
史萊姆
狼
鳥
觸手
蜥蜴
邪眼
元素

034 OS 黑普林(ブラックプリン)

[illegible]	STORY Lv.
普林	5

出現區域：[illegible] ※65-69層

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
47 【56】	7730 【9667】	999	30	380 【650】	1 【2】	98 【230】	630 【1300】

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
203	34	222	222	82 【107】	0	0	4 【5】

屬性及其各適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
無效	無效	無效	無效	吸收 【——】	無效	———	有

特殊效果之抗拒性

無效：即死、石化、睡眠、沉默、黑暗、狂暴化(バーサク)、混亂、無法換裝(カーズ)、遲緩(スロウ)(【0】)、停止(ストップ)(【0】)、【魔力變化】、死之宣告(死の宣告)、損傷二階(割合ダメージ)(【0】)

防禦率：毒(100【0】)、擊退(ふきとばし)(44【38】)、斬鐵(10【20】)

使用之攻擊

●吸収
●グラビデ
●バイオ
●魔力アップ！
●魔力ダウン
●ファイガ
●ブリザガ
●サンダガ
●ウォタガ

掉落物品

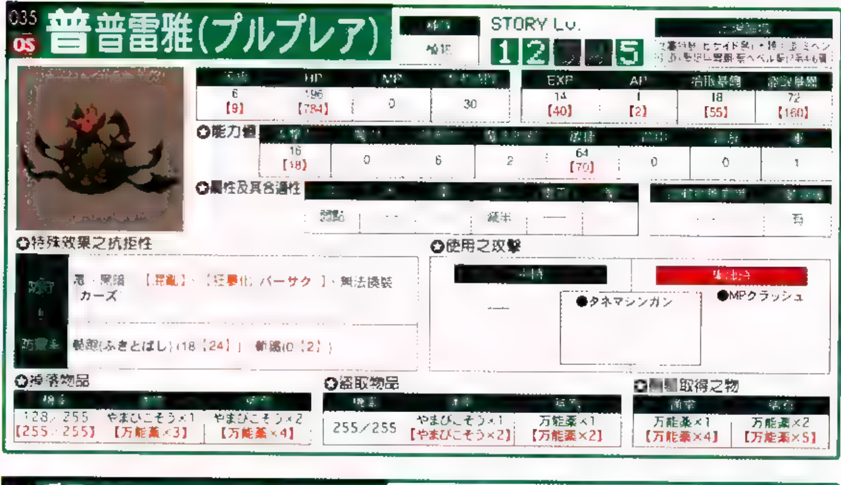
機率	[illegible]	[illegible]
255／255	エーテル×1 【エーテル×3】	エーテル×2 【エーテル×4】

盜取物品

機率	[illegible]	[illegible]
128／255	エーテル×1	エーテル×1

賄賂取得之物

通常	稀有
エーテル×99 【エーテルターボ×60】	エーテルターボ×40 【エーテルターボ×60】



035 OS 普普雷雅(プルプレア)

[illegible]	STORY Lv.
植物	1 2 5

出現區域：[illegible]

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
6 【9】	196 【784】	0	30	14 【40】	1 【2】	18 【55】	72 【160】

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
16 【18】	0	6	2	64 【70】	0	0	1

屬性及其各適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
弱點	—	—	減半	—	—	—	有

特殊效果之抗拒性

無效：毒、黑暗、【混亂】、【狂暴化(バーサク)】、無法換裝(カーズ)

防禦率：擊退(ふきとばし)(18【24】)、斬鐵(0【2】)

使用之攻擊

—
●タネマシンガン
●MPクラッシュ

掉落物品

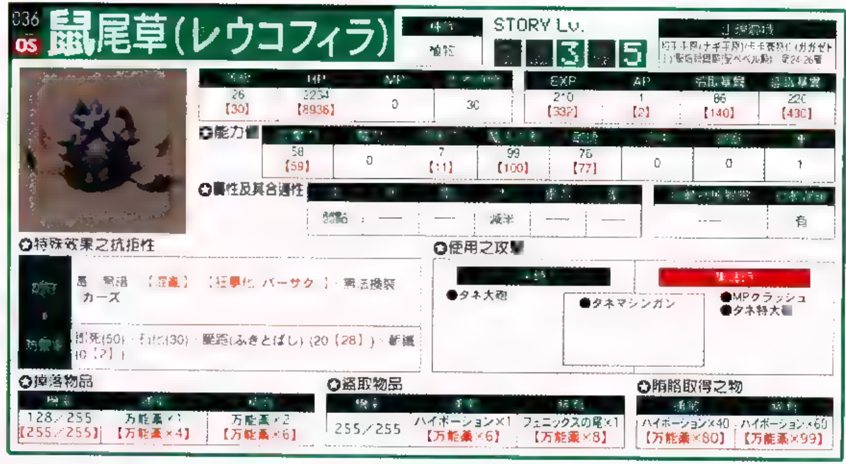
機率	[illegible]	[illegible]
128／255 【255／255】	やまびこそう×1 【万能薬×3】	やまびこそう×2 【万能薬×4】

盜取物品

機率	[illegible]	[illegible]
255／255	やまびこそう×1 【やまびこそう×2】	万能薬×1 【万能薬×2】

賄賂取得之物

通常	稀有
万能薬×1 【万能薬×4】	万能薬×2 【万能薬×5】



036 OS 鼠尾草(レウコフィラ)

[illegible]	STORY Lv.
植物	3 5

出現區域：[illegible] ※24-26層

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
26 【30】	2234 【8936】	0	30	210 【332】	1 【2】	86 【140】	220 【430】

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
58 【59】	0	7 【11】	99 【100】	76 【77】	0	0	1

屬性及其各適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
弱點	—	—	減半	—	—	———	有

特殊效果之抗拒性

無效：毒、黑暗、【混亂】、【狂暴化(バーサク)】、無法換裝(カーズ)

防禦率：即死(50)、石化(30)、擊退(ふきとばし)(20【28】)、斬鐵(0【2】)

使用之攻擊

●タネ大砲
●タネマシンガン
●MPクラッシュ
●タネ特大[illegible]

掉落物品

機率	[illegible]	[illegible]
128／255 【255／255】	万能薬×1 【万能薬×4】	万能薬×2 【万能薬×6】

盜取物品

機率	[illegible]	[illegible]
255／255	ハイポーション×1 【万能薬×6】	フェニックスの尾×1 【万能薬×8】

賄賂取得之物

通常	稀有
ハイポーション×40 【万能薬×80】	ハイポーション×60 【万能薬×99】

037 OS 土瓶草(セファロタス)

種族: 植物　STORY Lv. 3 5

等級	HP	MP		EXP	AP		
23 【25】	1830 【6075】	0	30	213 【347】	1 【2】	62 【1*1】	220 【450】

能力值

44 【57】	0	82 【97】	4	71 【76】	0	0	1

屬性及其合適性

弱點		—	無效	無效		—	有

特殊效果之抗拒性

免疫	即死、黑暗、毒、狂暴化(バーサク)、混亂、無法換裝(カーズ)、體力比例(割合ダメージ)
防禦率	石化(50)、擊退(ふきとばし)(24【30】)、斬鐵(0【2】)

使用之攻擊

- ●タネ大砲
- ●タネマシンガン
- ●MPクラッシュ
- ●タネ特大砲

掉落物品

機率		
128/255 【255/255】	やまびこそう×2 【万能薬×3】	万能薬×1 【万能薬×4】

盜取物品

機率		
255/255	やまびこそう×2 【万能薬×6】	万能薬×1 【万能薬×8】

賄賂取得之物

ホワイトケープ×2 【万能薬×80】	ホワイトケープ×3 【万能薬×99】



038 OS 魚人(サハギン)

種族: サハギン　STORY Lv. 1 2 5

等級	HP	MP		EXP	AP		
3 【6】	60 【240】	28	30	3 【10】	1 【2】	7 【20】	80 【160】

能力值

12 【18】	14	58	62	68 【75】	0	0	0

屬性及其合適性

—	—	弱點		—		—	有

特殊效果之抗拒性

免疫	【混亂】、【狂暴化(バーサク)】、無法換裝(カーズ)
防禦率	擊退(ふきとばし)(2【6】)、斬鐵(1【2】)

使用之攻擊

- —
- ●通常攻擊
- ●水鉄砲
- ●にごった水鉄砲

掉落物品

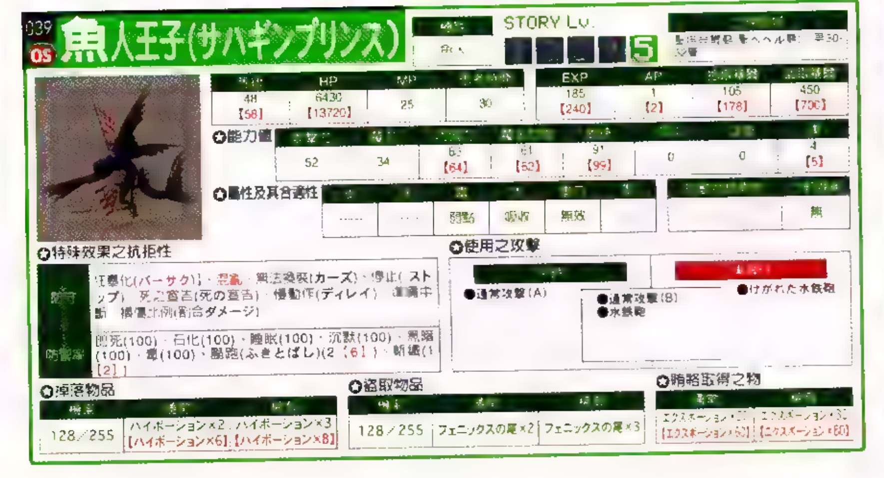
機率		
64/255 【255/255】	ポーション×1 【魚のウロコ×3】	魚のウロコ×1 【魚のウロコ×4】

盜取物品

機率		
255/255	ポーション×1 【ポーション×2】	魚のウロコ×1 【魚のウロコ×3】

賄賂取得之物

魚のウロコ×3 【水の魔石×4】	魚のウロコ×4 【水の魔石×8】



039 OS 魚人王子(サハギンプリンス)

STORY Lv. 5

等級	HP	MP		EXP	AP		
48 【58】	6430 【13720】	25	30	185 【240】	1 【2】	105 【178】	450 【700】

能力值

52	34	63 【64】	51 【53】	91 【99】	0	0	4 【5】

屬性及其合適性

—	—	弱點	吸收	無效			無

特殊效果之抗拒性

免疫	狂暴化(バーサク)、混亂、無法換裝(カーズ)、停止(ストップ)、死之宣告(死の宣告)、慢動作(ディレイ)、體力比例(割合ダメージ)
防禦率	即死(100)、石化(100)、睡眠(100)、沉默(100)、黑暗(100)、毒(100)、擊退(ふきとばし)(2【6】)、斬鐵(1【2】)

使用之攻擊

- ●通常攻擊(A)
- ●通常攻擊(B)
- ●水鉄砲
- ●けがれた水鉄砲

掉落物品

機率		
128/255	ハイポーション×2 【ハイポーション×6】	ハイポーション×3 【ハイポーション×8】

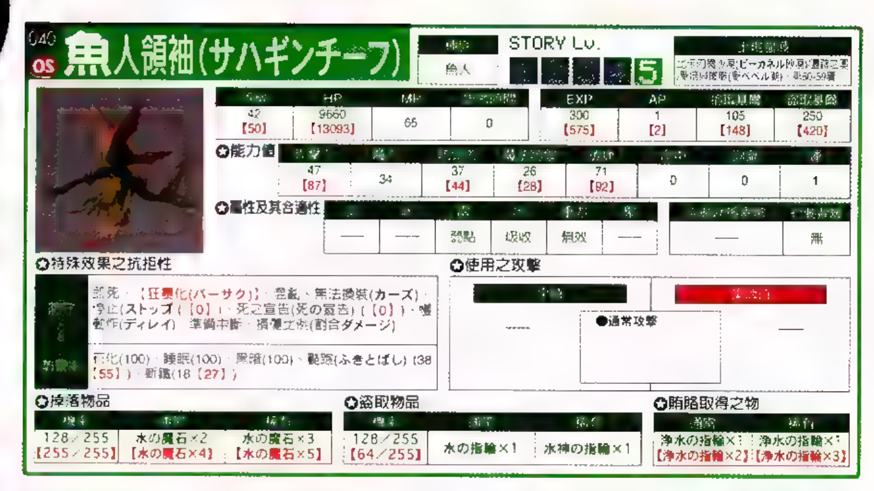
盜取物品

機率		
128/255	フェニックスの尾×2	フェニックスの尾×3

賄賂取得之物

エクスポーション×[illegible] 【エクスポーション×50】	エクスポーション×[illegible] 【エクスポーション×60】





040 OS 魚人領袖(サハギンチーフ)

	STORY Lv.
魚人	5

	HP	MP		EXP	AP		
42【50】	9660【13093】	65	0	300【575】	1【2】	105【148】	250【420】

✪能力值

47【87】	34	37【44】	26【28】	71【82】	0	0	1

✪屬性及其合適性

—	—	弱點	吸收	無效	—	—	無

✪特殊效果之抗拒性

即死、【狂暴化(バーサク)】、混亂、無法換裝(カーズ)、停止(ストップ(【0】)、死之宣告(死の宣告)(【0】)、慢動作(ディレイ)、準備中斷、損傷之光(割合ダメージ)

石化(100)、睡眠(100)、黑暗(100)、飄飛(ふきとばし)(38【55】)、斬鐵(18【27】)

✪使用之攻擊

—
●通常攻擊
—

✪掉落物品

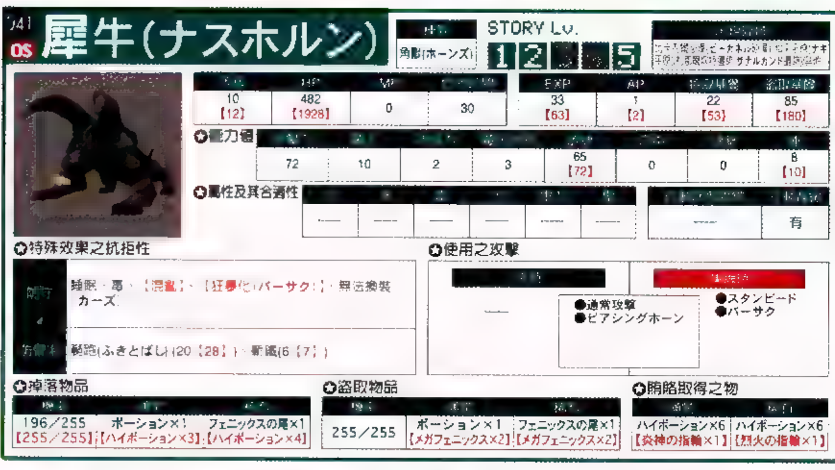
128／255【255／255】	水の魔石×2【水の魔石×4】	水の魔石×3【水の魔石×5】

✪盜取物品

128／255【64／255】	水の指輪×1	水神の指輪×1

✪賄賂取得之物

浄水の指輪×1【浄水の指輪×2】	浄水の指輪×1【浄水の指輪×3】



041 OS 犀牛(ナスホルン)

	STORY Lv.
角獸(ホーンズ)	1 2 5

	HP	MP		EXP	AP		
10【12】	482【1928】	0	30	33【63】	1【2】	22【53】	85【180】

✪能力值

72	10	2	3	65【72】	0	0	8【10】

✪屬性及其合適性

—	—	—	—	—	—	—	有

✪特殊效果之抗拒性

睡眠、毒、【混亂】、【狂暴化(バーサク)】、無法換裝(カーズ)

飄飛(ふきとばし)(20【28】)、斬鐵(6【7】)

✪使用之攻擊

—
●通常攻擊
●ピアシングホーン
●スタンピード
●バーサク

✪掉落物品

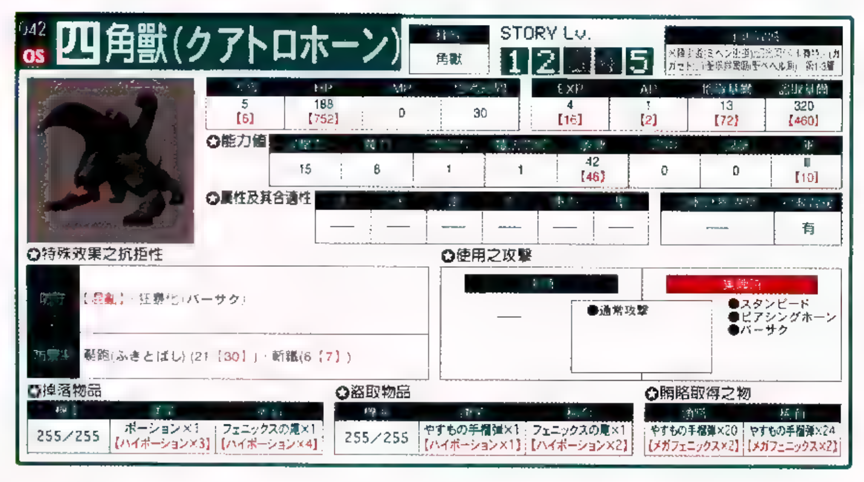
196／255【255／255】	ポーション×1【ハイポーション×3】	フェニックスの尾×1【ハイポーション×4】

✪盜取物品

255／255	ポーション×1【メガフェニックス×2】	フェニックスの尾×1【メガフェニックス×2】

✪賄賂取得之物

ハイポーション×6【炎神の指輪×1】	ハイポーション×6【烈火の指輪×1】



042 OS 四角獸(クアトロホーン)

	STORY Lv.
角獸	1 2 5

	HP	MP		EXP	AP		
5【6】	188【752】	0	30	4【16】	1【2】	13【72】	320【460】

✪能力值

15	6	1	1	42【46】	0	0	8【10】

✪屬性及其合適性

—	—	—	—	—	—	—	有

✪特殊效果之抗拒性

【混亂】、狂暴化(バーサク)

飄飛(ふきとばし)(21【30】)、斬鐵(6【7】)

✪使用之攻擊

—
●通常攻擊
●スタンピード
●ピアシングホーン
●バーサク

✪掉落物品

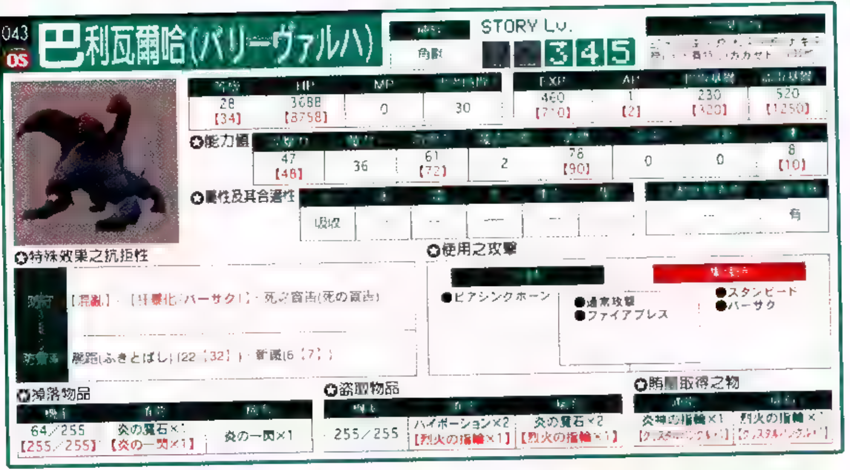
255／255	ポーション×1【ハイポーション×3】	フェニックスの尾×1【ハイポーション×4】

✪盜取物品

255／255	やすもの手榴弾×1【ハイポーション×1】	フェニックスの尾×1【ハイポーション×2】

✪賄賂取得之物

やすもの手榴弾×20【メガフェニックス×2】	やすもの手榴弾×24【メガフェニックス×2】



043 OS 巴利瓦爾哈(バリーヴァルハ)

種族: 角獸　STORY Lv. 3 4 5

等級	HP	MP		EXP	AP		
28 [34]	3688 [8758]	0	30	460 [710]	1 [2]	230 [320]	520 [1250]

能力值

47 [48]	36	61 [72]	2	78 [90]	0	0	8 [10]

屬性及其合適性

吸収	—	—	—	—	—	—	有

特殊效果之抗拒性

- 無効: [混亂]・[狂暴化(バーサク)]・死の宣告(死の宣告)
- 防禦率: 飛踢(ふきとばし)(22【32】)・斬擊(6【7】)

使用之攻擊

- ●ピアシングホーン
- ●通常攻撃 ●ファイアブレス
- 怒り: ●スタンピード ●バーサク

掉落物品

機率		
64/255 [255/255]	炎の魔石×1 [炎の一閃×1]	炎の一閃×1

盜取物品

機率		
255/255	ハイポーション×2 [烈火の指輪×1]	炎の魔石×2 [烈火の指輪×1]

賄賂取得之物

炎神の指輪×1 [クリスタルリング×1]	烈火の指輪×1 [クリスタルリング×1]



044 OS 邪眼蝙蝠(アーリマン)

種族: 邪眼　STORY Lv. 1 2 5

等級	HP	MP		EXP	AP		
2 [4]	99 [396]	15	30	2 [8]	1 [2]	20 [38]	80 [160]

能力值

7 [8]	9 [10]	1	1	55 [61]	0	0	3 [4]

屬性及其合適性

—	—	—	—	—	—	—	有

特殊效果之抗拒性

- 無効: [混亂]・[狂暴化(バーサク)]・魔法換装(カーズ)
- 防禦率: 飛踢(ふきとばし)(12【20】)・斬擊(1【4】)

使用之攻擊

- —
- ●光なき眼光
- 怒り: ●ファイア ●ブリザド ●サンダー ●ウォータ

掉落物品

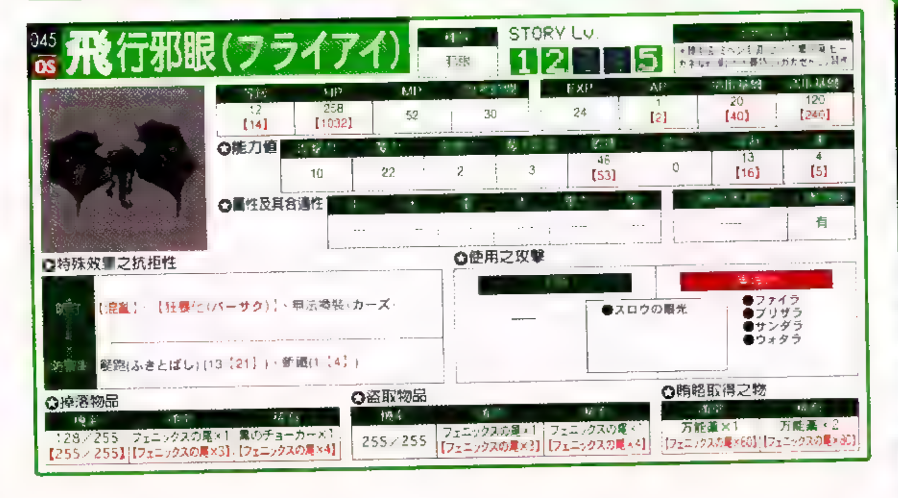
機率		
128/255 [255/255]	目薬×1 [フェニックスの尾×3]	目薬×2 [フェニックスの尾×4]

盜取物品

機率		
255/255	ポーション×1 [フェニックスの尾×1]	フェニックスの尾×1 [メガフェニックス×1]

賄賂取得之物

万能薬×1 [メガフェニックス×1]	目薬×2 [メガフェニックス×1]



045 OS 飛行邪眼(フライアイ)

種族: 邪眼　STORY Lv. 1 2 5

等級	HP	MP		EXP	AP		
12 [14]	258 [1032]	52	30	24	1 [2]	20 [40]	120 [240]

能力值

10	22	2	3	46 [53]	0	13 [16]	4 [5]

屬性及其合適性

—	—	—	—	—	—	—	有

特殊效果之抗拒性

- 無効: [混亂]・[狂暴化(バーサク)]・魔法換装(カーズ)
- 防禦率: 飛踢(ふきとばし)(13【21】)・斬擊(1【4】)

使用之攻擊

- —
- ●スロウの眼光
- 怒り: ●ファイラ ●ブリザラ ●サンダラ ●ウォタラ

掉落物品

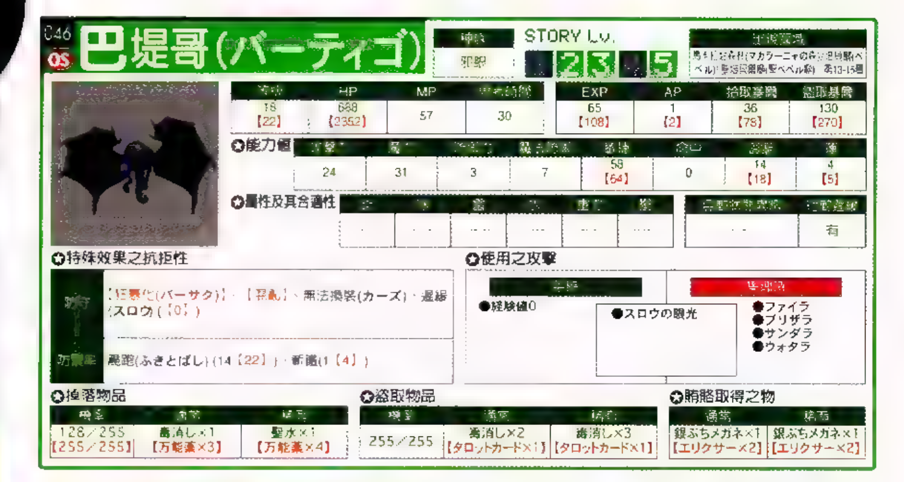
機率		
128/255 [255/255]	フェニックスの尾×1 [フェニックスの尾×3]	黒のチョーカー×1 [フェニックスの尾×4]

盜取物品

機率		
255/255	フェニックスの尾×1 [フェニックスの尾×3]	フェニックスの尾×1 [フェニックスの尾×4]

賄賂取得之物

万能薬×1 [フェニックスの尾×60]	万能薬×2 [フェニックスの尾×30]



046 OS 巴提哥(バーティゴ)

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
邪眼	2 3 5	馬卡拉尼森林(マカラーニャの森)/[illegible]

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	拾取基數	盜取基數
18 【22】	668 【2352】	57	30	65 【108】	1 【2】	36 【78】	130 【270】

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	運
24	31	3	7	58 【64】	0	14 【18】	4 【5】

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	—	—	—	—	—	—	有

特殊效果之抗拒性

[illegible]：【狂暴化(バーサク)】、【混亂】、無法換裝(カーズ)、遲緩(スロウ)(【0】)

防禦率：擊飛(ふきとばし)(14【22】)、斬鐵(1【4】)

使用之攻擊

平時		[illegible]
●経験値0	●スロウの眼光	●ファイラ ●ブリザラ ●サンダラ ●ウォタラ

掉落物品

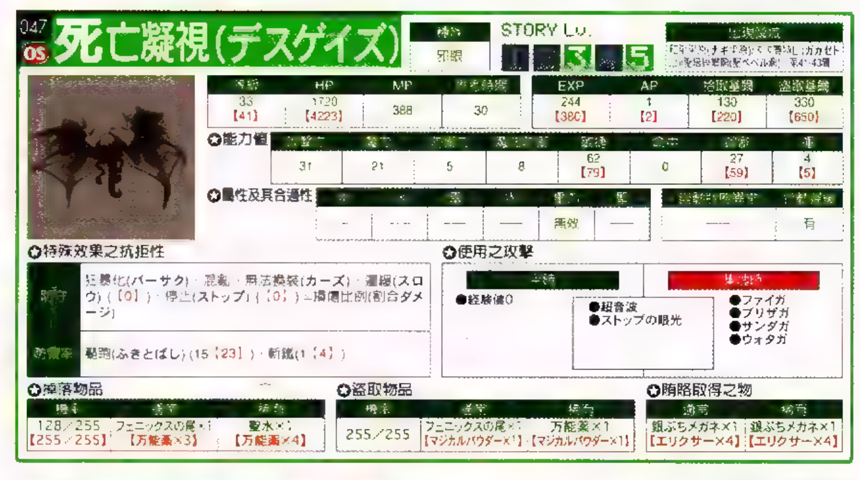
機率	通常	稀有
128/255 【255/255】	毒消し×1 【万能薬×3】	聖水×1 【万能薬×4】

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	毒消し×2 【タロットカード×1】	毒消し×3 【タロットカード×1】

賄賂取得之物

通常	稀有
銀ぶちメガネ×1 【エリクサー×2】	銀ぶちメガネ×1 【エリクサー×2】



047 OS 死亡凝視(デスゲイズ)

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
邪眼	3 5	[illegible]

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	拾取基數	盜取基數
33 【41】	1720 【4223】	388	30	244 【380】	1 【2】	130 【220】	330 【650】

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	運
31	21	5	8	62 【79】	0	27 【59】	4 【5】

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	—	—	—	無效	—	—	有

特殊效果之抗拒性

[illegible]：狂暴化(バーサク)、混亂、無法換裝(カーズ)、遲緩(スロウ)(【0】)、停止(ストップ)(【0】)、損傷比例(割合ダメージ)

防禦率：擊飛(ふきとばし)(15【23】)、斬鐵(1【4】)

使用之攻擊

平時		[illegible]
●経験値0	●超音波 ●ストップの眼光	●ファイガ ●ブリザガ ●サンダガ ●ウォタガ

掉落物品

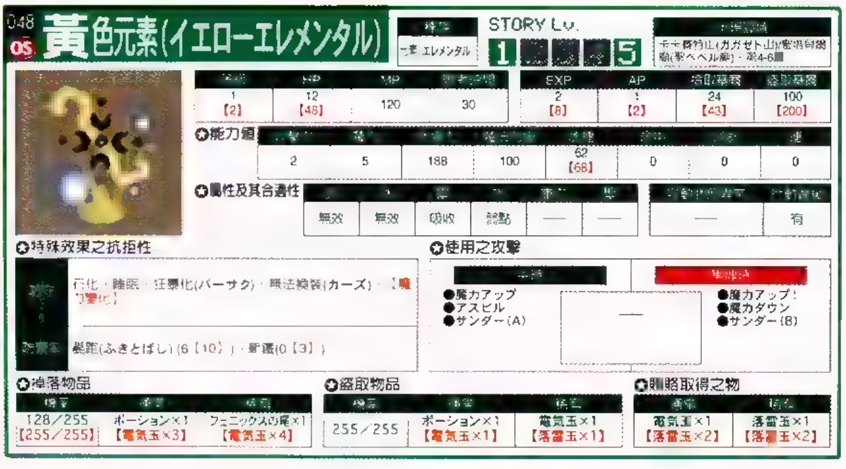
機率	通常	稀有
128/255 【255/255】	フェニックスの尾×1 【万能薬×3】	聖水×1 【万能薬×4】

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	フェニックスの尾×1 【マジカルパウダー×1】	万能薬×1 【マジカルパウダー×1】

賄賂取得之物

通常	稀有
銀ぶちメガネ×1 【エリクサー×4】	銀ぶちメガネ×1 【エリクサー×4】



048 OS 黃色元素(イエローエレメンタル)

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
元素 エレメンタル	1 5	加加澤特山(ガガゼト山)/[illegible]

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
1 【2】	12 【48】	120	30	2 【8】	1 【2】	24 【43】	100 【200】

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	運
2	5	188	100	62 【68】	0	0	0

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
無效	無效	吸收	弱點	—	—	—	有

特殊效果之抗拒性

[illegible]：石化、睡眠、狂暴化(バーサク)、無法換裝(カーズ)、【魔力擊化】

防禦率：擊飛(ふきとばし)(6【10】)、斬鐵(0【3】)

使用之攻擊

平時		[illegible]
●魔力アップ ●アスピル ●サンダー(A)	—	●魔力アップ ●魔力ダウン ●サンダー(B)

掉落物品

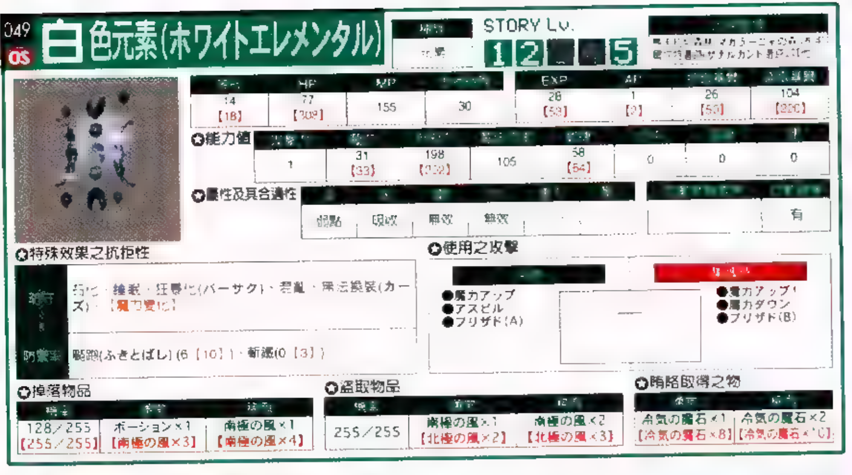
機率	通常	稀有
128/255 【255/255】	ポーション×1 【電気玉×3】	フェニックスの尾×1 【電気玉×4】

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	ポーション×1 【電気玉×1】	電気玉×1 【落雷玉×1】

賄賂取得之物

通常	稀有
電気玉×1 【落雷玉×2】	落雷玉×1 【落雷玉×2】



049 白色元素(ホワイトエレメンタル)

STORY Lv. 1 2 ■ ■ 5

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
14 【18】	77 【309】	155	30	28 【53】	1 【2】	26 【53】	104 【200】

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	31 【33】	198 【232】	105	58 【64】	0	0	0

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
弱點	吸收	無效	無效				有

特殊效果之抗拒性

無效：石化・睡眠・狂暴化(バーサク)・混亂・無法換裝(カーズ)・【魔力變化】

防禦率：吹飛(ふきとばし)(6【10】)・斬殺(0【3】)

使用之攻擊

- ●魔力アップ ●アスピル ●ブリザド(A)
- —
- ●魔力アップ! ●魔力ダウン ●ブリザド(B)

掉落物品

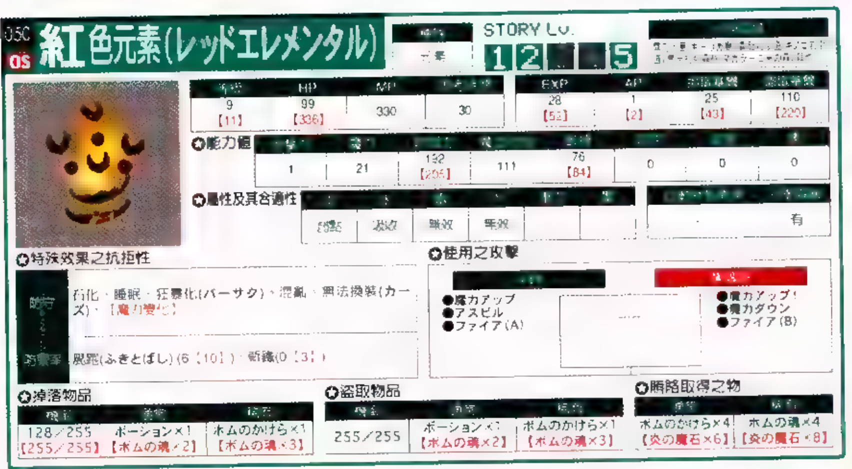
機率	[illegible]	[illegible]
128/255 【255/255】	ポーション×1 【南極の風×3】	南極の風×1 【南極の風×4】

盜取物品

機率	[illegible]	[illegible]
255/255	南極の風×1 【北極の風×2】	南極の風×2 【北極の風×3】

賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
冷気の魔石×1 【冷気の魔石×8】	冷気の魔石×2 【冷気の魔石×10】



050 紅色元素(レッドエレメンタル)

STORY Lv. 1 2 ■ ■ 5

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
9 【11】	99 【336】	330	30	28 【52】	1 【2】	25 【43】	110 【220】

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	21	132 【205】	111	76 【84】	0	0	0

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
弱點	吸收	無效	無效				有

特殊效果之抗拒性

無效：石化・睡眠・狂暴化(バーサク)・混亂・無法換裝(カーズ)・【魔力變化】

防禦率：吹飛(ふきとばし)(6【10】)・斬殺(0【3】)

使用之攻擊

- ●魔力アップ ●アスピル ●ファイア(A)
- —
- ●魔力アップ! ●魔力ダウン ●ファイア(B)

掉落物品

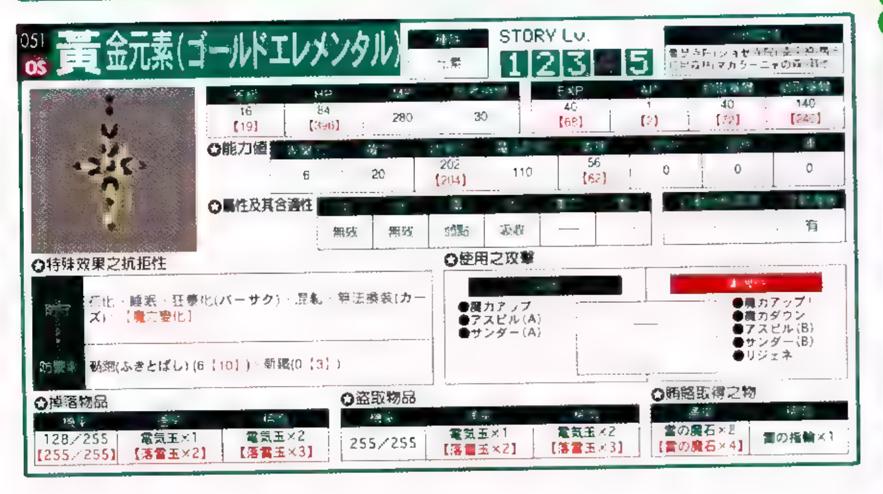
機率	[illegible]	[illegible]
128/255 【255/255】	ポーション×1 【ホムの魂×2】	ホムのかけら×1 【ホムの魂×3】

盜取物品

機率	[illegible]	[illegible]
255/255	ポーション×1 【ホムの魂×2】	ホムのかけら×1 【ホムの魂×3】

賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
ホムのかけら×4 【炎の魔石×6】	ホムの魂×4 【炎の魔石×8】



051 黃金元素(ゴールドエレメンタル)

STORY Lv. 1 2 3 ■ 5

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
16 【19】	84 【396】	280	30	40 【68】	1 【2】	40 【72】	140 【240】

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
6	20	202 【214】	110	56 【62】	0	0	0

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
無效	無效	弱點	吸收	—			有

特殊效果之抗拒性

無效：石化・睡眠・狂暴化(バーサク)・混亂・無法換裝(カーズ)・【魔力變化】

防禦率：吹飛(ふきとばし)(6【10】)・斬殺(0【3】)

使用之攻擊

- ●魔力アップ ●アスピル(A) ●サンダー(A)
- —
- ●魔力アップ! ●魔力ダウン ●アスピル(B) ●サンダー(B) ●リジェネ

掉落物品

機率	[illegible]	[illegible]
128/255 【255/255】	電気玉×1 【落雷玉×2】	電気玉×2 【落雷玉×3】

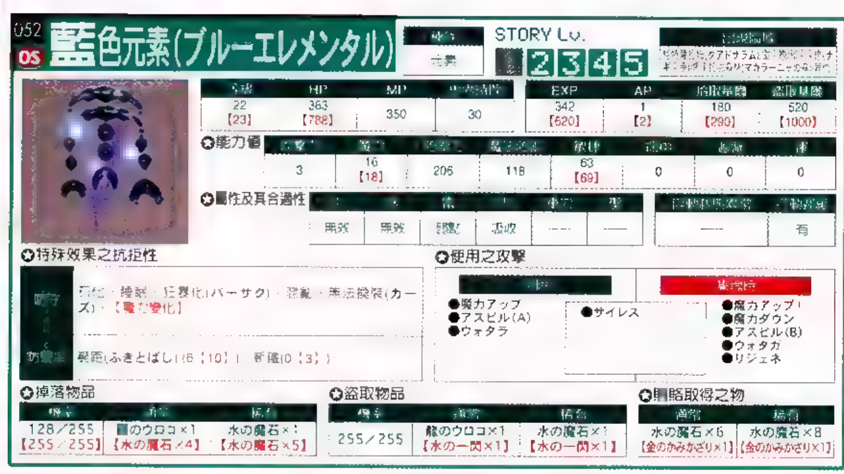
盜取物品

機率	[illegible]	[illegible]
255/255	電気玉×1 【落雷玉×2】	電気玉×2 【落雷玉×3】

賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
雷の魔石×2 【雷の魔石×4】	雷の指輪×1





052 OS 藍色元素(ブルーエレメンタル)

種族	STORY Lv.	出現場所
元素	2 3 4 5	[illegible]クアドサラム[illegible]マカラーニャの森[illegible]

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
22 【23】	363 【788】	350	30	342 【620】	1 【2】	180 【290】	520 【1000】

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
3	16 【18】	205	118	63 【69】	0	0	0

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	[illegible]	[illegible]
無效	無效	弱點	吸收	―	―	―	有

特殊效果之抗拒性

無效：石化・睡眠・狂暴化(バーサク)・混亂・無法發動(カーズ)・【魔石變化】

防禦率：擊退(ふきとばし)(6【10】)・斬擊(0【3】)

使用之攻擊

[illegible]：●魔力アップ ●アスピル(A) ●ウォタラ　●サイレス

[illegible]：●魔力アップ ●魔力ダウン ●アスピル(B) ●ウォタガ ●リジェネ

掉落物品

機率	通常	稀有
128／255 【255／255】	[illegible]のウロコ×1 【水の魔石×4】	水の魔石×? 【水の魔石×5】

盜取物品

機率	通常	稀有
255／255	龍のウロコ×1 【水の一閃×1】	水の魔石×? 【水の一閃×1】

賄賂取得之物

通常	稀有
水の魔石×6 【金のかみかざり×1】	水の魔石×8 【金のかみかざり×1】



053 OS 黑暗元素(ダークエレメンタル)

種族	STORY Lv.	出現場所
元素	5	[illegible](聖ベベル廟) 第61-64層

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
28 【34】	433 【983】	1028	30	670 【852】	1 【2】	410 【800】	880 【1600】

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
8	18 【20】	225	123 【133】	64 【94】	0	0	0

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	[illegible]	[illegible]
無效	無效	無效	―	―	―	―	無

特殊效果之抗拒性

無效：石化・睡眠・沉默・毒・狂暴化(バーサク)・混亂・無法發動(カーズ)・遲緩(スロウ)・停止(ストップ)(【0】)・【魔石變化】

防禦率：即死(80)・擊退(ふきとばし)(6【10】)・斬擊(0【3】)

使用之攻擊

[illegible]：●魔力アップ ●ファイガ(A) ●ブリザガ(A) ●サンダガ(A) ●ウォタガ(A)　●カーズ ●アスピル ●コンフュ ●バイオ ●リフレク

[illegible]：●魔力アップ ●魔力ダウン ●ファイガ(B) ●ブリザガ(B) ●サンダガ(B) ●ウォタガ(B) ●ケアルガ ●リジェネ

掉落物品

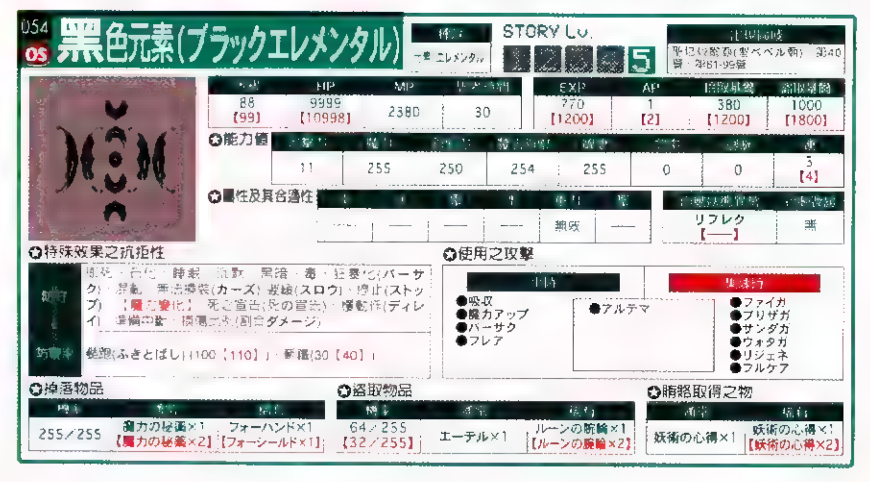
機率	通常	稀有
255／255	水の魔石×2 【神秘のヴェール×1】	炎の魔石×3 【神秘のヴェール×1】

盜取物品

機率	通常	稀有
128／255	冷氣の魔石×2 【冷気の魔石×3】	雷の魔石×3 【雷の魔石×4】

賄賂取得之物

通常	稀有
エーテルターボ×1 【クリスタルボール×2】	エーテルターボ×2 【クリスタルボール×3】



054 OS 黑色元素(ブラックエレメンタル)

種族	STORY Lv.	出現場所
[illegible]エレメンタル	5	聖ベベル廟(聖ベベル廟) 第40層・第61-99層

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
88 【99】	9999 【10998】	2380	30	770 【1200】	1 【2】	380 【1200】	1000 【1800】

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
11	255	250	254	255	0	0	3 【4】

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	[illegible]	[illegible]
―	―	―	―	無效	―	リフレク 【―】	無

特殊效果之抗拒性

無效：即死・石化・睡眠・沉默・黑暗・毒・狂暴化(バーサク)・混亂・無法發動(カーズ)・遲緩(スロウ)・停止(ストップ)・【魔石變化】・死亡宣告(死の宣告)・慢動作(ディレイ)・裝備中斷・損傷比例(割合ダメージ)

防禦率：擊退(ふきとばし)(100【110】)・斬擊(30【40】)

使用之攻擊

[illegible]：●吸収 ●魔力アップ ●バーサク ●フレア　●アルテマ

[illegible]：●ファイガ ●ブリザガ ●サンダガ ●ウォタガ ●リジェネ ●フルケア

掉落物品

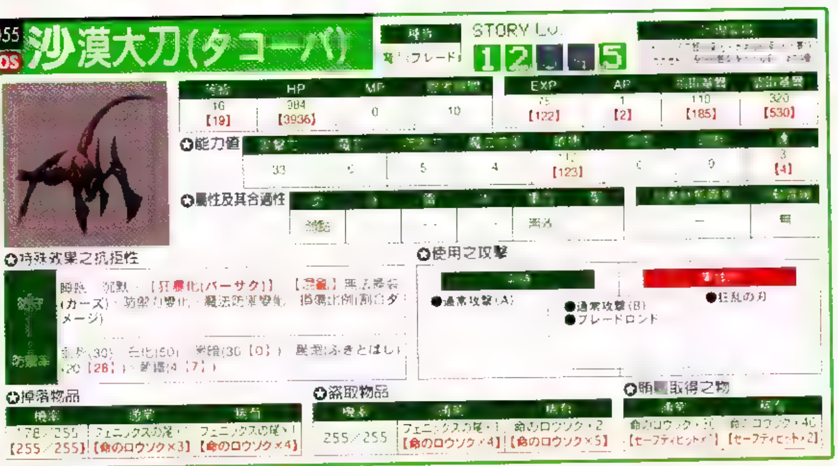
機率	通常	稀有
255／255	魔力の秘義×1 【魔力の秘義×2】	フォーハンド×1 【フォーシールド×1】

盜取物品

機率	通常	稀有
64／255 【32／255】	エーテル×1	ルーンの腕輪×1 【ルーンの腕輪×2】

賄賂取得之物

通常	稀有
妖術の心得×1	妖術の心得×1 【妖術の心得×2】



055 沙漠大刀(タコーバ) OS

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
16 [19]	984 [3936]	0	10	75 [122]	1 [2]	110 [185]	320 [530]

STORY Lv. 1 2 5

能力值

攻擊力	魔力	[illegible]	[illegible]	敏捷	[illegible]	[illegible]	幸運
33	0	5	4	[123]	0	0	3 [4]

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	聖	[illegible]	[illegible]	[illegible]
弱點	—	—	—	無效		—	無

特殊效果之抗拒性

防守：睡眠、沉默、【狂暴化(バーサク)】、【混亂】、無法攻擊(カーズ)、防禦力變化、魔法防禦變化、損傷比例(割合ダメージ)

防禦率：毒(30)、石化(50)、麻痺(30【0】)、驅逐(ふきとばし)(20【28】)、斬鐵(4【7】)

使用之攻擊

- ●通常攻擊(A)
- ●通常攻擊(B)
- ●ブレードロンド
- ●狂乱の刃

掉落物品

機率	通常	稀有
178/255 [255/255]	フェニックスの尾 [命のロウソク×3]	フェニックスの尾×1 [命のロウソク×4]

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	フェニックスの尾×1 [命のロウソク×4]	命のロウソク×2 [命のロウソク×5]

賄賂取得之物

通常	稀有
命のロウソク×30 [セーフティビット×1]	命のロウソク×40 [セーフティビット×2]



056 巴隆(バロング) OS

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
33 [41]	2733 [6833]	0	30	270 [260]	1 [2]	132 [240]	430 [830]

STORY Lv. 3 5

能力值

攻擊力	魔力	[illegible]	[illegible]	敏捷	[illegible]	[illegible]	幸運
43 [48]	0	9	4	95 [114]	0	24 [33]	3 [4]

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	聖	[illegible]	[illegible]	[illegible]
弱點				無效			無

特殊效果之抗拒性

防守：睡眠、沉默、毒、【狂暴化(バーサク)】、【混亂】、無法攻擊(カーズ)、遲緩(スロウ)、防禦力變化、魔法防禦變化、死亡宣告(死の宣告)、損傷比例(割合ダメージ)

防禦率：麻痺(40【0】)、驅逐(ふきとばし)(24【30】)、斬鐵(5【8】)

使用之攻擊

- ●通常攻擊(A)
- ●通常攻擊(B)
- ●ブレードロンド
- ●通常攻擊(C)
- ●狂乱の刃
- ●コンフュ
- ●バイオ

掉落物品

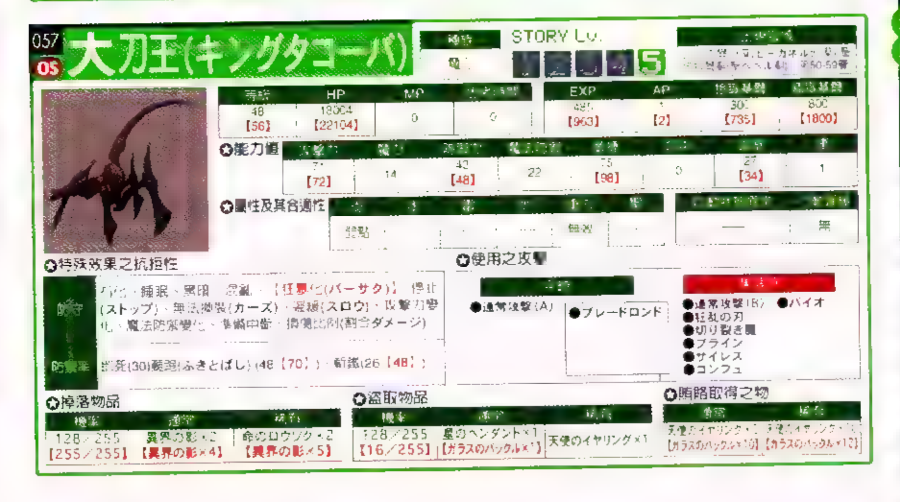
機率	通常	稀有
64/255 [255/255]	毒消し×1 [天使のイヤリング×1]	天使のイヤリング×1

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255 [64/255]	フェニックスの尾×1 [死の衝撃×1]	フェニックスの尾×2 [死の衝撃×1]

賄賂取得之物

通常	稀有
天使のイヤリング×1 [エリクサー×5]	天使のイヤリング×2 [エリクサー×6]



057 大刀王(キングタコーバ) OS

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
48 [56]	18004 [22104]	0	0	485 [963]	1 [2]	300 [735]	800 [1800]

STORY Lv. 5

能力值

攻擊力	魔力	[illegible]	[illegible]	敏捷	[illegible]	[illegible]	幸運
71 [72]	14	40 [48]	22	75 [98]	0	27 [34]	1

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	聖	[illegible]	[illegible]	[illegible]
弱點				無效		—	無

特殊效果之抗拒性

防守：石化、睡眠、黑暗、混亂、【狂暴化(バーサク)】、停止(ストップ)、無法攻擊(カーズ)、遲緩(スロウ)、攻擊力變化、魔法防禦變化、咏唱中斷、損傷比例(割合ダメージ)

防禦率：沉默(30)、驅逐(ふきとばし)(48【70】)、斬鐵(26【48】)

使用之攻擊

- ●通常攻擊(A)
- ●ブレードロンド
- ●通常攻擊(B)
- ●バイオ
- ●狂乱の刃
- ●切り裂き風
- ●ブライン
- ●サイレス
- ●コンフュ

掉落物品

機率	通常	稀有
128/255 [255/255]	異界の影×2 [異界の影×4]	命のロウソク×2 [異界の影×5]

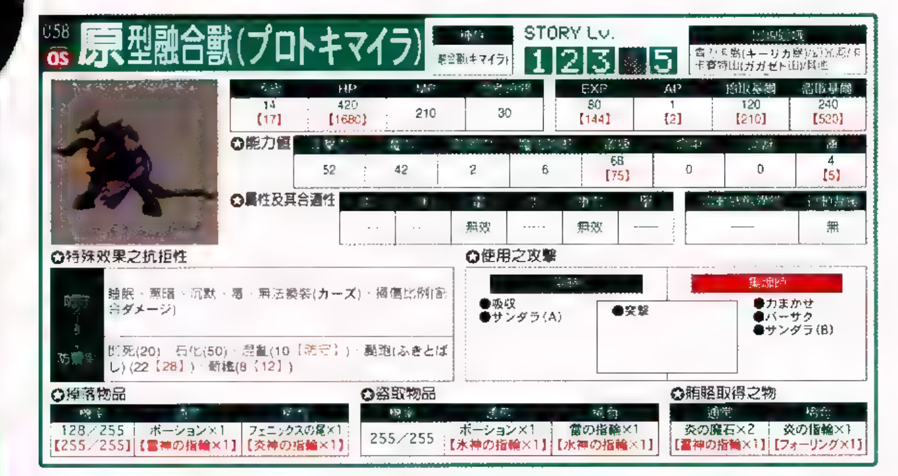
盜取物品

機率	通常	稀有
128/255 [16/255]	星のペンダント×1 [ガラスのバックル×1]	天使のイヤリング×1

賄賂取得之物

通常	稀有
天使のイヤリング×1 [ガラスのバックル×10]	天使のイヤリング×2 [ガラスのバックル×12]





058 原型融合獸(プロトキマイラ) OS

種族：融合獸(キマイラ)
STORY Lv. 1 2 3 5
出現地域：[illegible]

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
14【17】	420【1680】	210	30	80【144】	1【2】	120【210】	240【520】

能力值

力量	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
52	42	2	6	68【75】	0	0	4【5】

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	[illegible]	[illegible]
──	──	無效	──	無效	──	──	無

特殊效果之抗拒性

防守：睡眠、黑暗、沉默、毒、無法變裝(カーズ)、損傷比例(割合ダメージ)

防禦率：即死(20)、石化(50)、混亂(10【防守】)、擊飛(ふきとばし)(22【28】)、斬鐵(8【12】)

使用之攻擊

通常：●吸収 ●サンダラ(A)
●突撃
集中時：●力まかせ ●バーサク ●サンダラ(B)

掉落物品

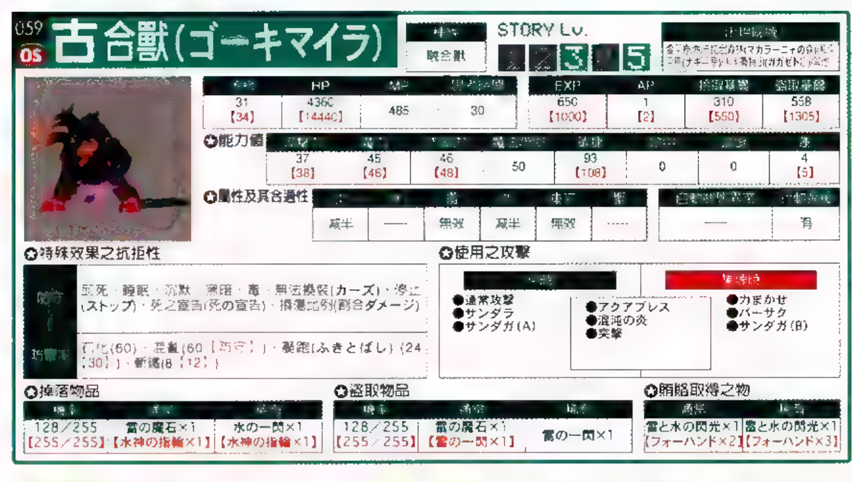
機率	通常	稀有
128／255【255／255】	ポーション×1【雷神の指輪×1】	フェニックスの尾×1【炎神の指輪×1】

盜取物品

機率	通常	稀有
255／255	ポーション×1【水神の指輪×1】	雷の指輪×1【水神の指輪×1】

賄賂取得之物

通常	稀有
炎の魔石×2【雷神の指輪×1】	炎の指輪×1【フォーリング×1】



059 古合獸(ゴーキマイラ) OS

種族：融合獸
STORY Lv. 3 5
出現地域：[illegible]

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
31【34】	4360【14440】	485	30	650【1000】	1【2】	310【550】	558【1305】

能力值

力量	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
37【38】	45【46】	46【48】	50	93【108】	0	0	4【5】

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	[illegible]	[illegible]
減半	──	無效	減半	無效	──	──	有

特殊效果之抗拒性

防守：即死、睡眠、沉默、黑暗、毒、無法變裝(カーズ)、停止(ストップ)、死之宣告(死の宣告)、損傷比例(割合ダメージ)

防禦率：石化(60)、混亂(60【防守】)、擊飛(ふきとばし)(24【30】)、斬鐵(8【12】)

使用之攻擊

通常：●通常攻撃 ●サンダラ ●サンダガ(A)
●アクアブレス ●混沌の炎 ●突撃
集中時：●力まかせ ●バーサク ●サンダガ(B)

掉落物品

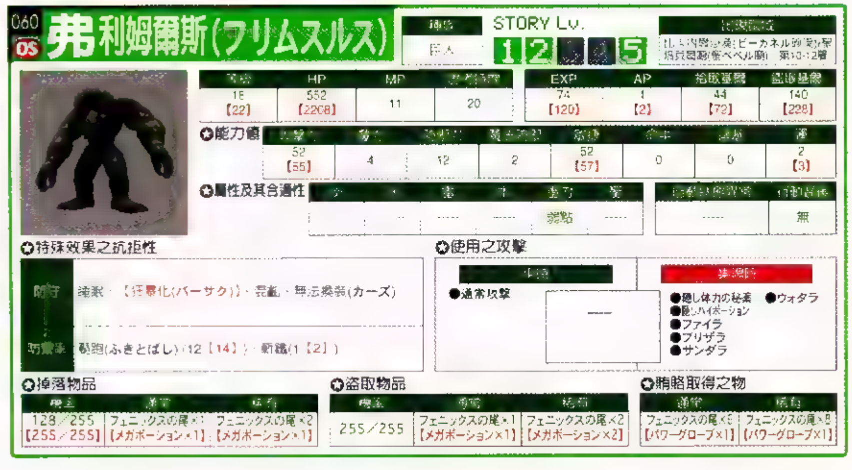
機率	通常	稀有
128／255【255／255】	雷の魔石×1【水神の指輪×1】	水の一閃×1【水神の指輪×1】

盜取物品

機率	通常	稀有
128／255【255／255】	雷の魔石×1【雷の一閃×1】	雷の一閃×1

賄賂取得之物

通常	稀有
雷と水の閃光×1【フォーハンド×2】	雷と水の閃光×1【フォーハンド×3】



060 弗利姆爾斯(フリムスルス) OS

種族：巨人
STORY Lv. 1 2 5
出現地域：[illegible] 第10-12層

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
18【22】	552【2208】	11	20	74【120】	1【2】	44【72】	140【228】

能力值

力量	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
52【55】	4	12	2	52【57】	0	0	2【3】

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	[illegible]	[illegible]
──	──	──	──	弱點	──	──	無

特殊效果之抗拒性

防守：睡眠、【狂暴化(バーサク)】、混亂、無法變裝(カーズ)

防禦率：擊飛(ふきとばし)(12【14】)、斬鐵(1【2】)

使用之攻擊

通常：●通常攻撃
──
集中時：●隠し体力の秘薬 ●隠しハイポーション ●ファイラ ●ブリザラ ●サンダラ ●ウォタラ

掉落物品

機率	通常	稀有
128／255【255／255】	フェニックスの尾×1【メガポーション×1】	フェニックスの尾×2【メガポーション×1】

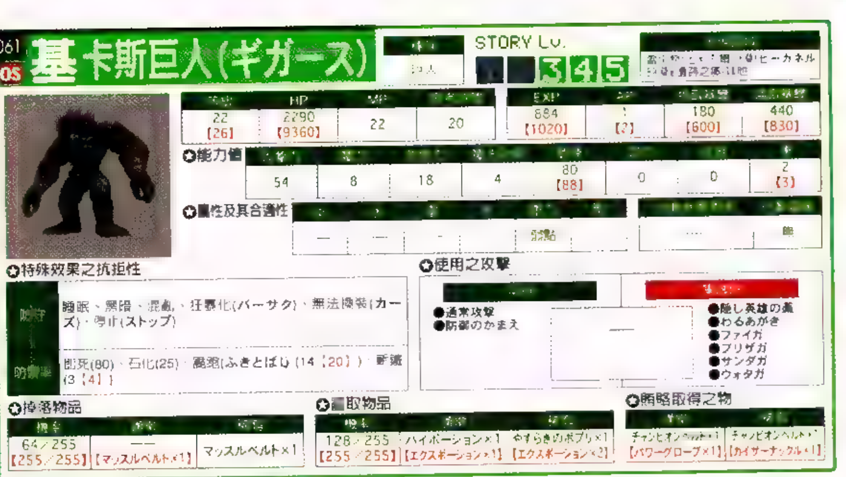
盜取物品

機率	通常	稀有
255／255	フェニックスの尾×1【メガポーション×1】	フェニックスの尾×2【メガポーション×2】

賄賂取得之物

通常	稀有
フェニックスの尾×5【パワーグローブ×1】	フェニックスの尾×8【パワーグローブ×1】





061 OS 基卡斯巨人(ギガース)

[illegible]	STORY Lv.
巨人	3 4 5

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
22 【26】	2290 【9360】	22	20	884 【1020】	1 【2】	180 【600】	440 【830】

能力值

54	8	18	4	80 【88】	0	0	2 【3】

屬性及其合適性

—	—	—	—	弱點	—	—	無

特殊效果之抗拒性

喰らう	睡眠、黑暗、混亂、狂暴化(バーサク)、無法攻撃(カーズ)、停止(ストップ)
防禦率	即死(80)、石化(25)、飄飛(ふきとばし)(14【20】)、斬鐵(3【4】)

使用之攻擊

●通常攻撃 ●防御のかまえ	—	●隠し英雄の義 ●わるあがき ●ファイガ ●ブリザガ ●サンダガ ●ウォタガ

掉落物品

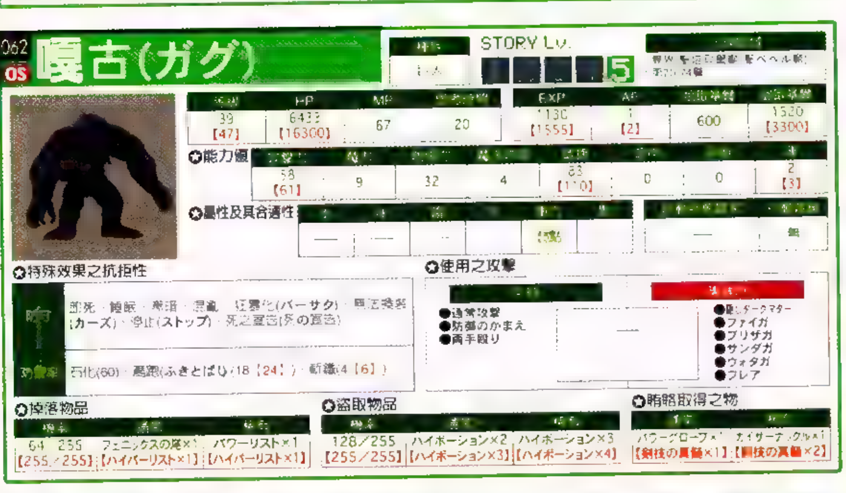
機率		
64/255 【255/255】	— 【マッスルベルト×1】	マッスルベルト×1

盜取物品

機率		
128/255 【255/255】	ハイポーション×1 【エクスポーション×1】	やすらぎのポプリ×1 【エクスポーション×2】

賄賂取得之物

チャンピオンベルト×1 【パワーグローブ×1】	チャンピオンベルト×1 【カイザーナックル×1】



062 OS 嘎古(ガグ)

[illegible]	STORY Lv.
巨人	5

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
39 【47】	6433 【16300】	67	20	1130 【1555】	1 【2】	600	1520 【3300】

能力值

58 【61】	9	32	4	83 【110】	0	0	2 【3】

屬性及其合適性

—	—	—	—	弱點	—	—	無

特殊效果之抗拒性

喰らう	即死、睡眠、黑暗、混亂、狂暴化(バーサク)、無法攻撃(カーズ)、停止(ストップ)、死之宣告(死の宣告)
防禦率	石化(60)、飄飛(ふきとばし)(18【24】)、斬鐵(4【6】)

使用之攻擊

●通常攻撃 ●防御のかまえ ●両手殴り	—	●隠しダークマター ●ファイガ ●ブリザガ ●サンダガ ●ウォタガ ●フレア

掉落物品

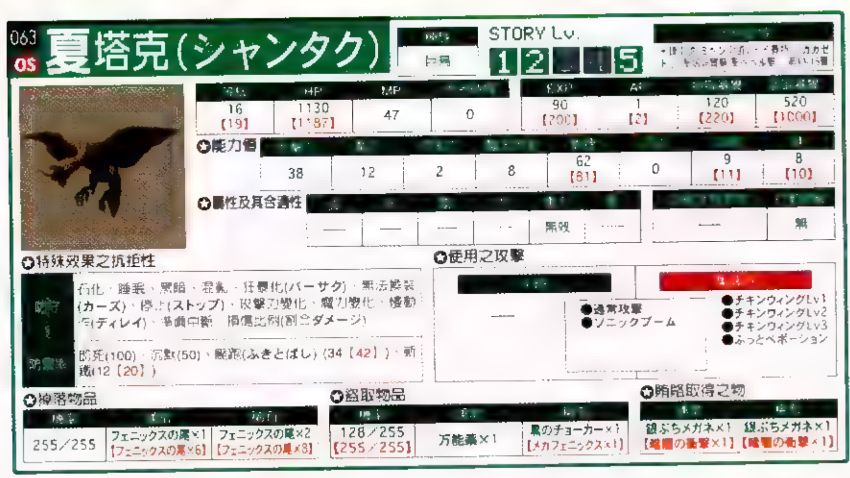
機率		
64/255 【255/255】	フェニックスの尾×1 【ハイパーリスト×1】	パワーリスト×1 【ハイパーリスト×1】

盜取物品

機率		
128/255 【255/255】	ハイポーション×2 【ハイポーション×3】	ハイポーション×3 【ハイポーション×4】

賄賂取得之物

パワーグローブ×1 【剣技の真髄×1】	カイザーナックル×1 【闘技の真髄×2】



063 OS 夏塔克(シャンタク)

[illegible]	STORY Lv.
巨鳥	1 2 5

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
16 【19】	1130 【1187】	47	0	90 【200】	1 【2】	120 【220】	520 【1000】

能力值

38	12	2	8	62 【81】	0	9 【11】	8 【10】

屬性及其合適性

—	—	—	—	無效	—	—	無

特殊效果之抗拒性

喰らう	石化、睡眠、黑暗、混亂、狂暴化(バーサク)、無法攻撃(カーズ)、停止(ストップ)、攻擊力變化、魔力變化、慢動作(ディレイ)、詠唱中斷、傷害比例(割合ダメージ)
防禦率	即死(100)、沉默(50)、飄飛(ふきとばし)(34【42】)、斬鐵(12【20】)

使用之攻擊

—	●通常攻撃 ●ソニックブーム	●チキンウィングLv1 ●チキンウィングLv2 ●チキンウィングLv3 ●ふっとべポーション

掉落物品

機率		
255/255	フェニックスの尾×1 【フェニックスの尾×6】	フェニックスの尾×2 【フェニックスの尾×8】

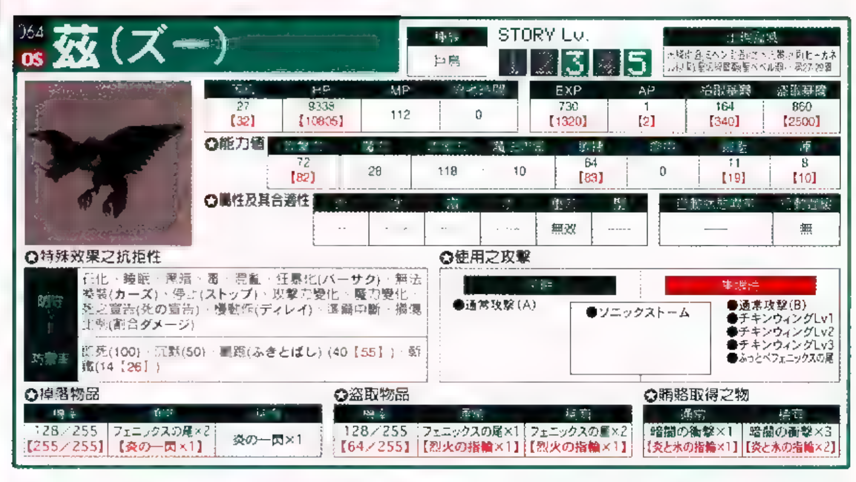
盜取物品

機率		
128/255 【255/255】	万能薬×1	黒のチョーカー×1 【メガフェニックス×1】

賄賂取得之物

銀ぶちメガネ×1 【暗闇の衝撃×1】	銀ぶちメガネ×1 【暗闇の衝撃×1】





064 OS 茲(ズー)

種族	STORY Lv.
巨鳥	3・5

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
27【32】	9339【10805】	112	0	730【1320】	1【2】	164【340】	860【2500】

✪能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
72【82】	28	118	10	64【83】	0	11【19】	8【10】

✪屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	[illegible]	[illegible]
—	—	—	—	無效	—	—	無

✪特殊效果之抗拒性

無效	石化・睡眠・黑暗・毒・混亂・狂暴化(バーサク)・無法發動(カーズ)・停止(ストップ)・攻擊力變化・魔力變化・死之宣告(死の宣告)・慢動作(ディレイ)・運轉中斷・損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	即死(100)・沉默(50)・吹飛(ふきとばし)(40【55】)・斬鐵(14【26】)

✪使用之攻擊

- 通常：●通常攻擊(A)
- ●ソニックストーム
- [illegible]：●通常攻擊(B) ●チキンウィングLv1 ●チキンウィングLv2 ●チキンウィングLv3 ●ふっとべフェニックスの尾

✪掉落物品

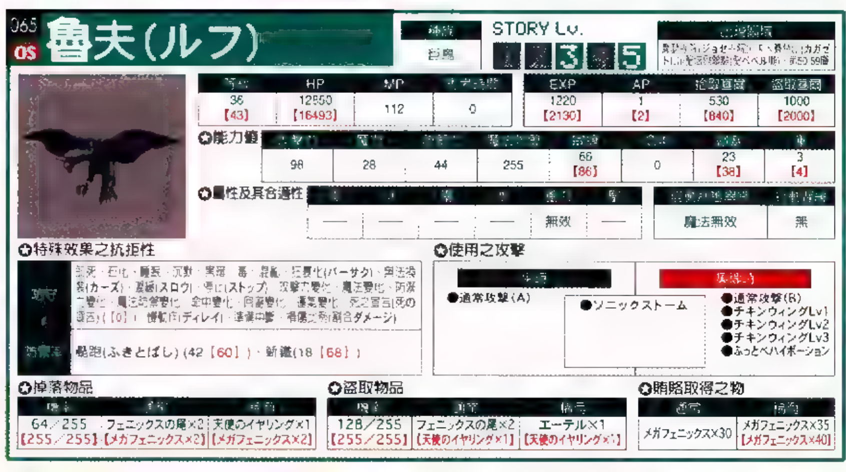
機率	通常	稀有
128/255【255/255】	フェニックスの尾×2【炎の一閃×1】	炎の一閃×1

✪盜取物品

機率	通常	稀有
128/255【64/255】	フェニックスの尾×1【烈火の指輪×1】	フェニックスの尾×2【烈火の指輪×1】

✪賄賂取得之物

通常	稀有
暗闇の衝撃×1【炎と氷の指輪×1】	暗闇の衝撃×3【炎と氷の指輪×2】



065 OS 魯夫(ルフ)

種族	STORY Lv.
巨鳥	3・5

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
36【43】	12550【16493】	112	0	1220【2130】	1【2】	530【840】	1000【2000】

✪能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
98	28	44	255	66【86】	0	23【38】	3【4】

✪屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	[illegible]	[illegible]
—	—	—	—	無效	—	魔法無效	無

✪特殊效果之抗拒性

無效	即死・石化・睡眠・沉默・黑暗・毒・混亂・狂暴化(バーサク)・無法發動(カーズ)・緩速(スロウ)・停止(ストップ)・攻擊力變化・魔法變化・防禦力變化・魔法防禦變化・命中變化・迴避變化・運氣變化・死之宣告(死の宣告)(【0】)・慢動作(ディレイ)・準備中斷・損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	吹飛(ふきとばし)(42【60】)・斬鐵(18【68】)

✪使用之攻擊

- 通常：●通常攻擊(A)
- ●ソニックストーム
- [illegible]：●通常攻擊(B) ●チキンウィングLv1 ●チキンウィングLv2 ●チキンウィングLv3 ●ふっとべハイポーション

✪掉落物品

機率	通常	稀有
64/255【255/255】	フェニックスの尾×2【メガフェニックス×2】	天使のイヤリング×1【メガフェニックス×2】

✪盜取物品

機率	通常	稀有
128/255【255/255】	フェニックスの尾×2【天使のイヤリング×1】	エーテル×1【天使のイヤリング×1】

✪賄賂取得之物

通常	稀有
メガフェニックス×30	メガフェニックス×35【メガフェニックス×40】



066 OS 小龍(レッサードレイク)

種族	STORY Lv.
[illegible] ドレイク	1・2・5

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
14【16】	577【2108】	33	30	30【58】	1【2】	22【40】	220【510】

✪能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
38【41】	28	48	1	53【58】	0	0	4【5】

✪屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	[illegible]	[illegible]
無效	弱點	—	—	—	—	—	無

✪特殊效果之抗拒性

無效	沉默・【混亂】・【狂暴化(バーサク)】・無法發動(カーズ)・【攻擊力變化】
防禦率	即死(10)・石化(20)・睡眠(10【0】)・吹飛(ふきとばし)(18【24】)・斬鐵(5【6】)

✪使用之攻擊

- 通常：—
- ●通常攻擊 ●ブレス
- [illegible]：●攻擊力アップ！ ●攻擊力ダウン ●ケアル

✪掉落物品

機率	通常	稀有
128/255【255/255】	ポーション×1【ボムの魂×2】	ボムのかけら×1【ボムの魂×3】

✪盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	ポーション×1【炎の魔石×3】	ボムのかけら×1【炎の魔石×4】

✪賄賂取得之物

通常	稀有
炎の一閃×1【烈火の指輪×1】	炎の一閃×1【烈火の指輪×1】



067 史派龍(スパインドレイク)

OS

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
龍族	3 4 5	[illegible]

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
26 【32】	2582 【8826】	82 【103】	30	226 【378】	1 【2】	127 【208】	333 【650】

✪能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
46 【47】	38 【40】	92 【104】	4 【5】	64 【74】	0	0	4 【5】

✪屬性及其吻合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	弱點		-		—	—	無

✪特殊效果之抗拒性

防守: 睡眠・黑暗・毒・【混亂】・【狂暴化(バーサク)】・無法使用魔法(カーズ)・遲緩(スロウ)・【攻擊力變化】

防禦率: 即死(40)・石化(30)・擊飛(ふきとばし)(18【24】)・斬鐵(5【6】)

✪使用之攻擊

[illegible]		[illegible]
—	●通常攻擊 ●ブレス	●攻擊力アップ！ ●攻擊力ダウン ●餓キライ ●ケアルラ

✪掉落物品

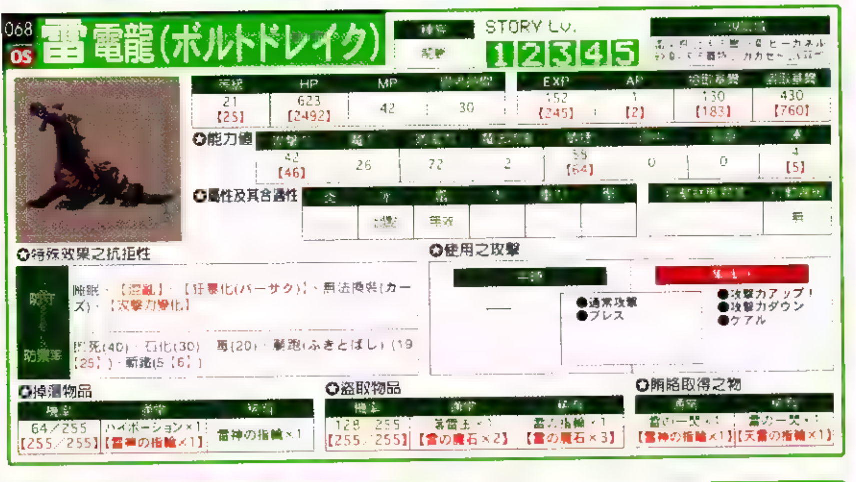
機率	通常	稀有
64/255 【255/255】	北極の風×1 【冷気の魔石×3】	氷神の指輪×1 【冷気の魔石×4】

✪盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	北極の風×1 【氷神の指輪×1】	冷気の魔石×1 【氷神の指輪×1】

✪賄賂取得之物

通常	稀有
氷神の指輪×1 【極光の指輪×1】	氷神の指輪×1 【極光の指輪×2】



068 雷電龍(ボルトドレイク)

OS

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
龍族	1 2 3 4 5	[illegible]

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
21 【25】	623 【2492】	42	30	152 【245】	1 【2】	130 【183】	430 【760】

✪能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
42 【46】	26	72	2	55 【64】	0	0	4 【5】

✪屬性及其吻合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	弱點	半減					無

✪特殊效果之抗拒性

防守: 睡眠・【混亂】・【狂暴化(バーサク)】・無法使用魔法(カーズ)・【攻擊力變化】

防禦率: 即死(40)・石化(30)・毒(20)・擊飛(ふきとばし)(19【25】)・斬鐵(5【6】)

✪使用之攻擊

[illegible]		[illegible]
—	●通常攻擊 ●ブレス	●攻擊力アップ！ ●攻擊力ダウン ●ケアル

✪掉落物品

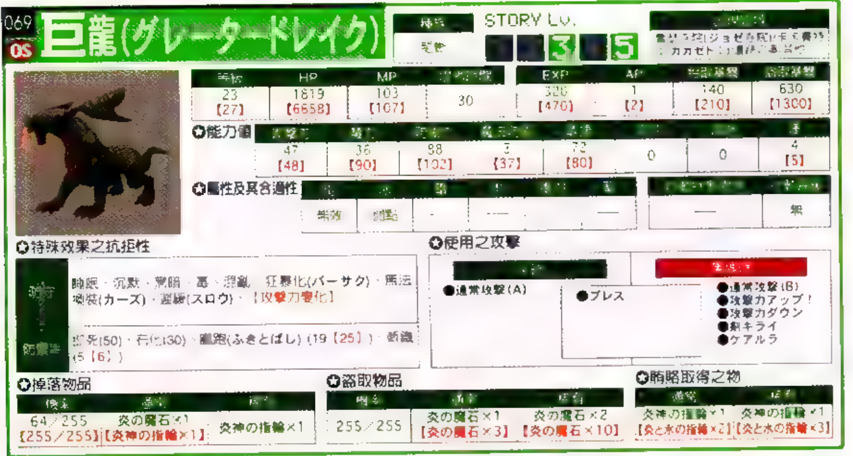
機率	通常	稀有
64/255 【255/255】	ハイポーション×1 【雷神の指輪×1】	雷神の指輪×1

✪盜取物品

機率	通常	稀有
128/255 【255/255】	落雷玉×1 【雷の魔石×2】	雷の指輪×1 【雷の魔石×3】

✪賄賂取得之物

通常	稀有
雷の一撃×1 【雷神の指輪×1】	雷の一撃×1 【天雷の指輪×1】



069 巨龍(グレータードレイク)

OS

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
龍族	3 5	[illegible]

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
23 【27】	1819 【6658】	103 【107】	30	320 【470】	1 【2】	140 【210】	630 【1300】

✪能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
47 【48】	36 【90】	88 【102】	3 【37】	72 【80】	0	0	4 【5】

✪屬性及其吻合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
半減	弱點	-	—		—	—	無

✪特殊效果之抗拒性

防守: 睡眠・沉默・黑暗・毒・混亂・狂暴化(バーサク)・無法使用魔法(カーズ)・遲緩(スロウ)・【攻擊力變化】

防禦率: 即死(50)・石化(30)・擊飛(ふきとばし)(19【25】)・斬鐵(5【6】)

✪使用之攻擊

[illegible]		[illegible]
●通常攻擊(A)	●ブレス	●通常攻擊(B) ●攻擊力アップ！ ●攻擊力ダウン ●餓キライ ●ケアルラ

✪掉落物品

機率	通常	稀有
64/255 【255/255】	炎の魔石×1 【炎神の指輪×1】	炎神の指輪×1

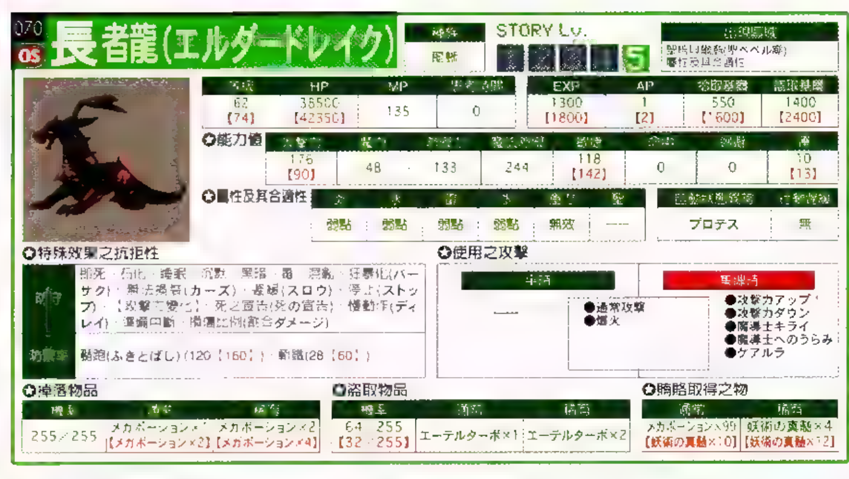
✪盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	炎の魔石×1 【炎の魔石×3】	炎の魔石×2 【炎の魔石×10】

✪賄賂取得之物

通常	稀有
炎神の指輪×1 【炎と水の指輪×2】	炎神の指輪×1 【炎と水の指輪×3】





070 OS 長者龍(エルダードレイク)

種族	STORY Lv.	出現區域
龍族	5	[illegible]

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
62 【74】	35500 【42350】	135	0	1300 【1800】	1 【2】	550 【1600】	1400 【2400】

✪能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
176 【90】	48	133	244	118 【142】	0	0	10 【13】

✪屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	[illegible]	[illegible]
弱點	弱點	弱點	弱點	無效	---	プロテス	無

✪特殊效果之抗拒性

耐性	即死・石化・睡眠・沉默・黑暗・毒・混亂・狂暴化(バーサク)・無法換裝(カーズ)・遲緩(スロウ)・停止(ストップ)・【攻擊力變化】・死之宣告(死の宣告)・慢動作(ディレイ)・準備中斷・按傷比例(割合ダメージ)
防禦率	彈飛(ふきとばし)(120【160】)・斬鐵(28【60】)

✪使用之攻擊

平時		重傷時
—	●通常攻撃 ●爆火	●攻撃力アップ ●攻撃力ダウン ●魔導士キライ ●魔導士へのうらみ ●ケアルラ

✪掉落物品

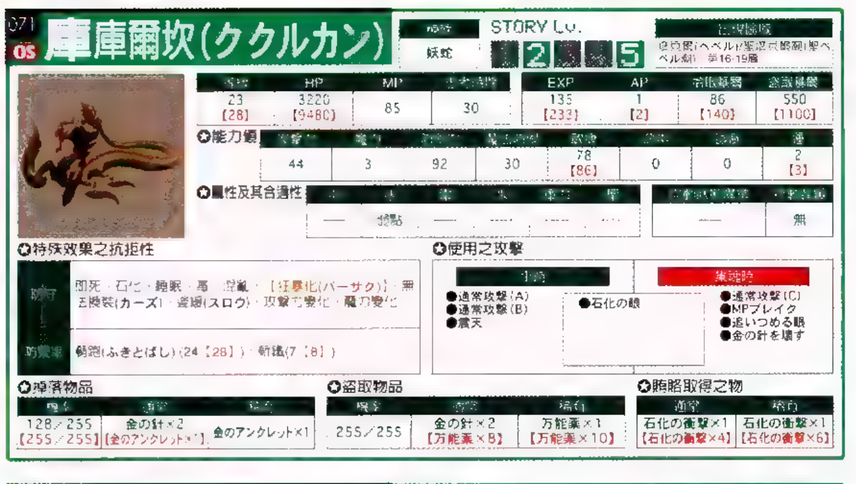
機率	通常	稀有
255／255	メカポーション×1【メカポーション×2】	メカポーション×2【メカポーション×4】

✪盜取物品

機率	通常	稀有
64／255【32／255】	エーテルターボ×1	エーテルターボ×2

✪賄賂取得之物

通常	稀有
メカポーション×99【妖術の真髄×10】	妖術の真髄×4【妖術の真髄×12】



071 OS 庫庫爾坎(ククルカン)

種族	STORY Lv.	出現區域
妖蛇	2・5	[illegible](ベベル)/[illegible](聖ベベル廟) 第16-19層

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
23 【28】	3220 【9480】	85	30	135 【233】	1 【2】	86 【140】	550 【1100】

✪能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
44	3	92	30	78 【86】	0	0	2 【3】

✪屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	[illegible]	[illegible]
—	弱點	—	—	—	—	—	無

✪特殊效果之抗拒性

耐性	即死・石化・睡眠・毒・混亂・【狂暴化(バーサク)】・無法換裝(カーズ)・遲緩(スロウ)・攻擊力變化・魔力變化
防禦率	彈飛(ふきとばし)(24【28】)・斬鐵(7【8】)

✪使用之攻擊

平時		重傷時
●通常攻撃(A) ●通常攻撃(B) ●震天	●石化の眼	●通常攻撃(C) ●MPブレイク ●追いつめる眼 ●金の針を壊す

✪掉落物品

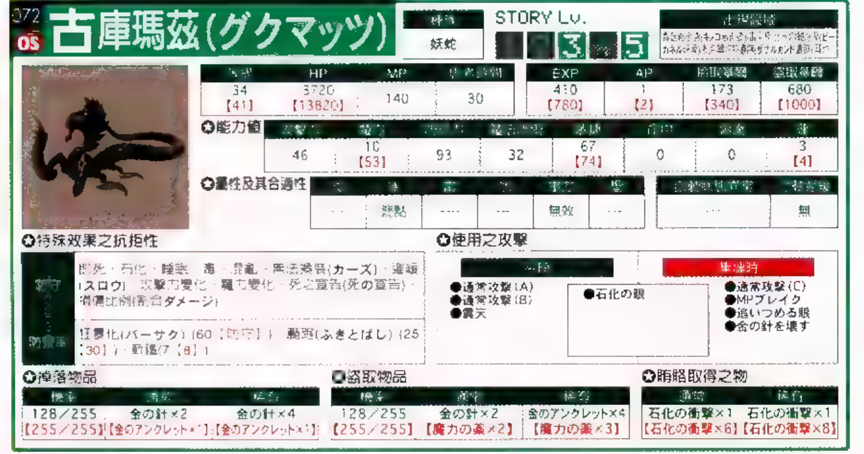
機率	通常	稀有
128／255【255／255】	金の針×2【金のアンクレット×1】	金のアンクレット×1

✪盜取物品

機率	通常	稀有
255／255	金の針×2【万能薬×8】	万能薬×1【万能薬×10】

✪賄賂取得之物

通常	稀有
石化の衝撃×1【石化の衝撃×4】	石化の衝撃×1【石化の衝撃×6】



072 OS 古庫瑪茲(グクマッツ)

種族	STORY Lv.	出現區域
妖蛇	3・5	[illegible]

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
34 【41】	3720 【13820】	140	30	410 【780】	1 【2】	173 【340】	680 【1000】

✪能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
46	10 【53】	93	32	67 【74】	0	0	3 【4】

✪屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	[illegible]	[illegible]
—	弱點	—	—	無效	—	—	無

✪特殊效果之抗拒性

耐性	即死・石化・睡眠・毒・混亂・無法換裝(カーズ)・遲緩(スロウ)・攻擊力變化・魔力變化・死之宣告(死の宣告)・按傷比例(割合ダメージ)
防禦率	狂暴化(バーサク)(60【防守】)・彈飛(ふきとばし)(25【30】)・斬鐵(7【8】)

✪使用之攻擊

平時		重傷時
●通常攻撃(A) ●通常攻撃(B) ●震天	●石化の眼	●通常攻撃(C) ●MPブレイク ●追いつめる眼 ●金の針を壊す

✪掉落物品

機率	通常	稀有
128／255【255／255】	金の針×2【金のアンクレット×1】	金の針×4【金のアンクレット×1】

✪盜取物品

機率	通常	稀有
128／255【255／255】	金の針×2【魔力の薬×2】	金のアンクレット×4【魔力の薬×3】

✪賄賂取得之物

通常	稀有
石化の衝撃×1【石化の衝撃×6】	石化の衝撃×1【石化の衝撃×8】





073 OS 恰古(チャク)

妖蛇

STORY Lv. 5

等級	HP	MP		EXP	AP		
98 [99]	437850 [459743]	820	0	2200 [950]	1 [2]	750 [2200]	3300 [5300]

✪能力值

254	88	152	166	164 [213]	0	0	14 [18]

✪屬性及其合適性

—	弱點	吸收	—	無效	—	—	有

✪特殊效果之抗拒性

無效：即死、石化、睡眠、沉默、黑暗、毒、混亂、狂暴化(バーサク)、無法換裝(カーズ)、遲緩(スロウ)、停止(ストップ)、攻擊力變化、魔力變化、防禦力變化、魔法防禦變化、命中變化、迴避變化、運氣變化、死之宣告(死の宣告)、增傷比例(割合ダメージ)

防禦率：飛距(ふきとばし)(90【120】)、斬鐵(90【120】)

✪使用之攻擊

●通常攻擊(A)
●震天
●石化の眼(A)

—

●通常攻擊(B)
●MPブレイク
●追いつめる眼
●金の針を壊す
●石化の眼(B)
●万能薬を壊す

✪掉落物品

255/255	光の魔石×1【光の魔石×2】	マジカルパウダー×1【クリスタルボール×1】

✪盜取物品

64/255【32/255】	エーテル×1	エーテル×2

✪賄賂取得之物

至高の魔石×3【至高の魔石×10】	至高の魔石×6【至高の魔石×12】



074 OS 欺人菇(イビリタケ)

菇類(キノコ)

STORY Lv. 1 2 5

等級	HP	MP		EXP	AP		
8 [10]	94 [376]	83	30	26 [58]	1 [2]	14 [32]	30 [160]

✪能力值

1	16	2	40	42 [46]	0	0	0

✪屬性及其合適性

弱點			減半				有

✪特殊效果之抗拒性

無效：沉默、黑暗、【混亂】、狂暴化(バーサク)(【0】)、無法換裝(カーズ)

防禦率：即死(10)、石化(10)、飛距(ふきとばし)(4【10】)

✪使用之攻擊

●ホワイトハイウィンド
●ウォータ(A)

●まっくらパウダー

●バーサク
●ファイア
●ウォータ(B)
●ウォタラ

✪掉落物品

128/255【255/255】	目薬×1【目薬×3】	目薬×2【目薬×4】

✪盜取物品

255/255	目薬×1【目薬×2】	万能薬×1【万能薬×3】

✪賄賂取得之物

目薬×10【万能薬×2】	万能薬×1【万能薬×2】



075 OS 魔菇(ヤマイタケ)

菇類

STORY Lv. 3 5

等級	HP	MP		EXP	AP		
29 [34]	810 [3240]	120	30	212 [276]	1 [2]	83 [152]	280 [550]

✪能力值

1	20 [21]	4	42	43 [47]	0	0	0

✪屬性及其合適性

弱點	—	—	減半	—	—	—	有

✪特殊效果之抗拒性

無效：睡眠、黑暗、【混亂】、狂暴化(バーサク)(【0】)、無法換裝(カーズ)

防禦率：即死(20)、石化(40)、飛距(ふきとばし)(4【10】)

✪使用之攻擊

●ホワイトハイウィンド

●どくどくパウダー

●バーサク
●ファイラ
●ウォタラ
●ウォタガ

✪掉落物品

64/255【255/255】	毒消し×2【毒消し×4】	水神の指輪×1【毒消し×6】

✪盜取物品

255/255	毒消し×2【水神の指輪×1】	毒消し×3【水神の指輪×1】

✪賄賂取得之物

星のペンダント×1【星のペンダント×3】	星のペンダント×1【星のペンダント×4】





076 OS 菖蒲菇(アヤメタケ)

種族	STORY Lv.	出現區域
菇類	5	聖貝芙爾廟(聖ベベル廟)・第81～84、90～99層

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	拾取基礎	盜取基礎
8[illegible]【97】	9999【10998】	270	0	1100【2000】	1【2】	320【1000】	520【1000】

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
1	32【82】	138	240	78【94】	0	0	7【9】

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	行動[illegible]
弱點	—	—	減半	無效	—	リジェネ＋MP消費0	無

特殊效果之抗拒性

耐性：即死・石化・睡眠・沉默・黑暗・毒・混亂・狂暴化(バーサク)(【0】)・無法換裝(カーズ)・緩慢(スロウ)・停止(ストップ)・死之宣告(死の宣告)・慢動作(ディレイ)・準備中斷・損傷比例傷害(割合ダメージ)

防禦率：擊飛(ふきとばし)(85【100】)・斬鐵(40【50】)

使用之攻擊

平時		瀕死時
—	●いらいらパウダー ●アルテマ	●バーサク ●ファイガ ●ウォタガ

掉落物品

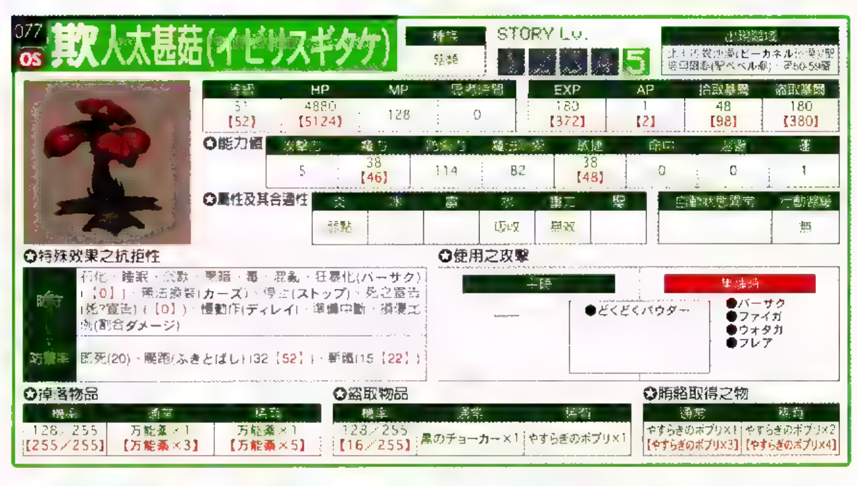
機率	通常	稀有
255／255	魔力の秘薬×1【万能薬×2】	万能薬×2【万能薬×4】

盜取物品

機率	通常	稀有
64／255【32／255】	エーテル×1	エーテル×2

賄賂取得之物

通常	稀有
ロイヤルクラウン×7【あばれるの真髄×2】	あばれるの真髄×1【あばれるの真髄×2】



077 OS 欺人太甚菇(イビリスギタケ)

種族	STORY Lv.	出現區域
菇類	5	比卡涅爾沙漠(ビーカネル砂漠)・聖貝芙爾廟(聖ベベル廟)・第50～59層

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	拾取基礎	盜取基礎
5[illegible]【52】	4880【5124】	128	0	180【372】	1【2】	48【98】	180【380】

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
5	38【46】	114	82	38【48】	0	0	1

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	行動[illegible]
弱點			吸收	無效			無

特殊效果之抗拒性

耐性：石化・睡眠・沉默・黑暗・毒・混亂・狂暴化(バーサク)(【0】)・無法換裝(カーズ)・停止(ストップ)・死之宣告(死の宣告)(【0】)・慢動作(ディレイ)・準備中斷・損傷比例傷害(割合ダメージ)

防禦率：即死(20)・擊飛(ふきとばし)(32【52】)・斬鐵(15【22】)

使用之攻擊

平時		瀕死時
—	●どくどくパウダー	●バーサク ●ファイガ ●ウォタガ ●フレア

掉落物品

機率	通常	稀有
128／255【255／255】	万能薬×1【万能薬×3】	万能薬×1【万能薬×5】

盜取物品

機率	通常	稀有
128／255【16／255】	黒のチョーカー×1	やすらぎのポプリ×1

賄賂取得之物

通常	稀有
やすらぎのポプリ×1【やすらぎのポプリ×3】	やすらぎのポプリ×2【やすらぎのポプリ×4】



078 OS 海蜇(ハイズォ)

種族	STORY Lv.	出現區域
海蜇(ハイズォ)	1 2 5	馬卡拉尼亞森林(マカラーニャの森)・聖貝芙爾廟(聖ベベル廟)・第16～19層

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	拾取基礎	盜取基礎
16【19】	653【2612】	0	20	48【90】	1【2】	22【52】	80【150】

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
38	21	12	20	84【92】	0	0	3【4】

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	行動[illegible]
—	—	弱點	—	弱點	—	—	有

特殊效果之抗拒性

耐性：石化・睡眠・沉默・【混亂】・【狂暴化(バーサク)】・無法換裝(カーズ)・魔力變化・魔法防禦變化

防禦率：黑暗(20【0】)・毒(10【0】)・擊飛(ふきとばし)(22【30】)・斬鐵(3【6】)

使用之攻擊

平時		瀕死時
●通常攻擊 ●吸收 ●マイティガード	—	●ファイア ●ブリザド ●サンダー ●ウォータ ●ファイラ ●ブリザラ ●サンダラ ●ウォタラ ●ファイガ ●ブリザガ ●サンダガ ●ウォタガ ●デスペル ●リフレク

掉落物品

機率	通常	稀有
128／255【255／255】	ポーション×1【きれいなガラス玉×1】	フェニックスの尾×1【きれいなガラス玉×1】

盜取物品

機率	通常	稀有
128／255【255／255】	フェニックスの尾×1【銀の砂時計×1】	きれいなガラス玉×1【銀の砂時計×2】

賄賂取得之物

通常	稀有
きれいなガラス玉×1【体まずのワッペン×1】	きれいなガラス玉×1【体まずのワッペン×2】

079 深海蜇(ディープハイズォ) OS



種族	STORY Lv.	出現地點
巨蛞	1 2 3 5	畢薩依德島・瑪卡拉尼亞森林、拿畢雷斯基地・尋ベヘル地下第24~29層

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
20 [24]	1030 [41'9]	122	20	'33 ['88]	1 [2]	40 [83]	152 [300]

✪能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
18	26	72	22	56 [62]	0	0	3 [4]

✪屬性及其含適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
		弱點		弱點		—	無

✪特殊效果之抗拒性

耐守	石化・睡眠・沉默・混亂・【狂暴化(バーサク)】・無法行動(カーズ)・魔力變化・魔法防禦變化
防禦率	毒(10【0】)・彈飛(ふきとばし)(22【30】)・斬鐵(3【6】)

✪使用之攻擊

- 通常: ●通常攻擊 ●ディストーション
- 魔法: ●ファイア ●ブリザド ●サンダー ●ウォータ ●ファイラ ●ブリザラ ●サンダラ ●ウォタラ ●ファイガ ●ブリザガ ●サンダガ ●ウォタガ ●デスペル ●リフレク

✪掉落物品

機率	通常	稀有
128/255 【255/255】	ハイポーション×1【光るトンボ玉×1】	ハイポーション×1【光るトンボ玉×1】

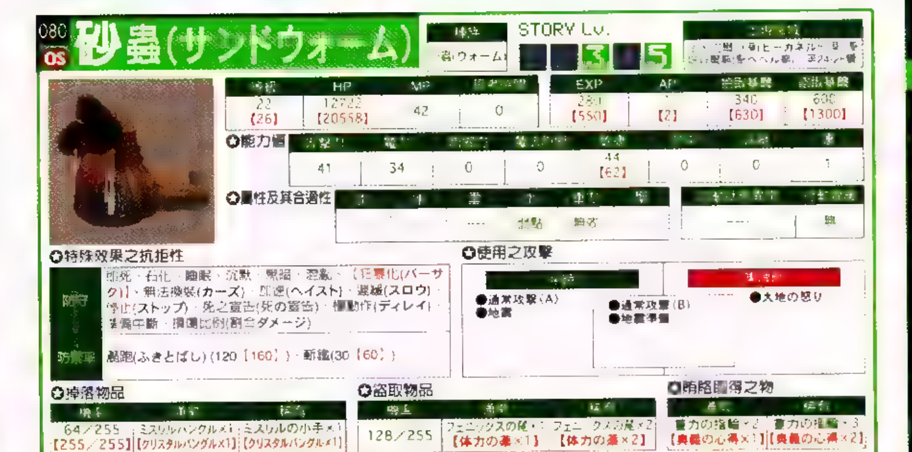
✪盜取物品

機率	通常	稀有
128/255 【255/255】	金のアンクレット×1【金の砂時計×1】	光るトンボ玉×1【金の砂時計×2】

✪賄賂取得之物

通常	稀有
光るトンボ玉×1【体ますのワッペン×1】	光るトンボ玉×1【体ますのワッペン×2】

080 砂蟲(サンドウォーム) OS



種族	STORY Lv.	出現地點
砂ウォーム	3 5	比薩依德・畢卡涅爾沙漠、尋ベヘル地下第24~層

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
22 [26]	12722 [20558]	42	0	2[illegible] [550]	[illegible] [2]	340 [630]	600 [1300]

✪能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
41	34	0	0	44 [62]	0	0	1

✪屬性及其含適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	—	弱點	無效			—	無

✪特殊效果之抗拒性

耐守	即死・石化・睡眠・沉默・黑暗・混亂・【狂暴化(バーサク)】・無法行動(カーズ)・加速(ヘイスト)・遲緩(スロウ)・停止(ストップ)・死之宣告(死の宣告)・慢動作(ディレイ)・準備中斷・損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	彈飛(ふきとばし)(120【160】)・斬鐵(30【60】)

✪使用之攻擊

- 通常: ●通常攻擊(A) ●地震 ●通常攻擊(B) ●地震準備
- 特殊: ●大地の怒り

✪掉落物品

機率	通常	稀有
64/255 【255/255】	ミスリルバングル×1【クリスタルバングル×1】	ミスリルの小手×1【クリスタルバングル×1】

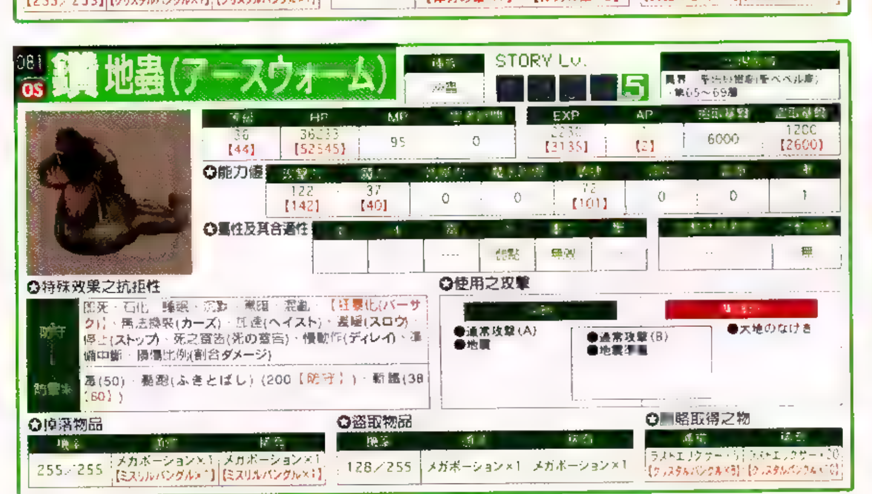
✪盜取物品

機率	通常	稀有
128/255	フェニックスの尾×1【体力の薬×1】	フェニックスの尾×2【体力の薬×2】

✪賄賂取得之物

通常	稀有
重力の指輪×2【奥義の心得×1】	重力の指輪×3【奥義の心得×2】

081 鑽地蟲(アースウォーム) OS



種族	STORY Lv.	出現地點
沙蟲	5	異界・尋ベヘル地下第65~69層

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
36 [44]	36233 [52545]	95	0	2230 [3135]	[illegible] [2]	6000	1200 [2600]

✪能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
122 [142]	37 [40]	0	0	72 [101]	0	0	1

✪屬性及其含適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
		—	弱點	無效			無

✪特殊效果之抗拒性

耐守	即死・石化・睡眠・沉默・黑暗・混亂・【狂暴化(バーサク)】・無法行動(カーズ)・加速(ヘイスト)・遲緩(スロウ)・停止(ストップ)・死之宣告(死の宣告)・慢動作(ディレイ)・準備中斷・損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	毒(50)・彈飛(ふきとばし)(200【絶守】)・斬鐵(38【60】)

✪使用之攻擊

- 通常: ●通常攻擊(A) ●地震 ●通常攻擊(B) ●地震準備
- 特殊: ●大地のなげき

✪掉落物品

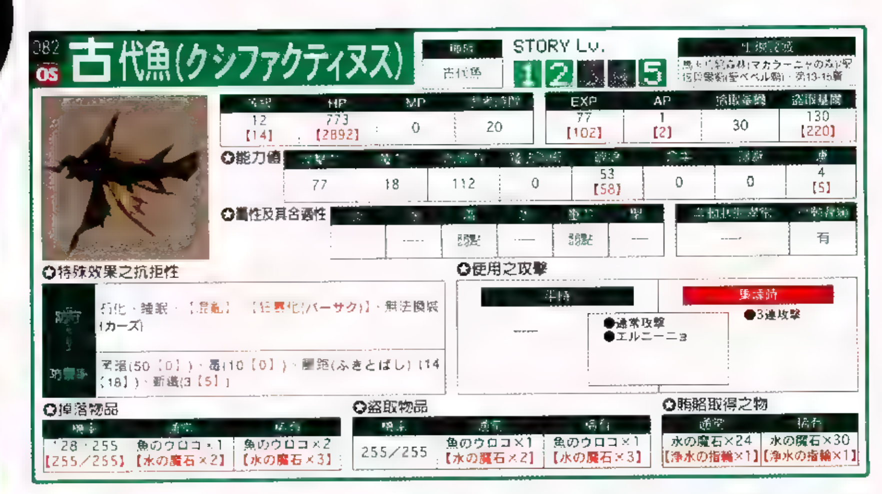
機率	通常	稀有
255/255	メガポーション×1【ミスリルバングル×1】	メガポーション×1【ミスリルバングル×1】

✪盜取物品

機率	通常	稀有
128/255	メガポーション×1	メガポーション×1

✪賄賂取得之物

通常	稀有
ラストエリクサー×5【クリスタルバングル×3】	ラストエリクサー×20【クリスタルバングル×10】



082 古代魚(クシファクティヌス) OS

種族	STORY Lv.	出現地域
古代魚	1 2 5	馬卡拉尼森林(マカラーニャの森)甲板段(?)等級(?)・第13-15層

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
12【14】	773【2892】	0	20	77【102】	1【2】	30	130【220】

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	運
77	18	112	0	53【58】	0	0	4【5】

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	雷	[illegible]	[illegible]	聖	[illegible]	[illegible]
	----	弱點	----	弱點	----	----	有

特殊效果之抗拒性

無效	石化・睡眠・【混亂】・【狂暴化(バーサク)】・無法換裝(カーズ)
防禦率	混亂(50【0】)・毒(10【0】)・擊飛(ふきとばし)(14【18】)・斬鐵(3【5】)

使用之攻擊

平時	集魂時
---- ／ ●通常攻擊 ●エルニーニョ	●3連攻擊

掉落物品

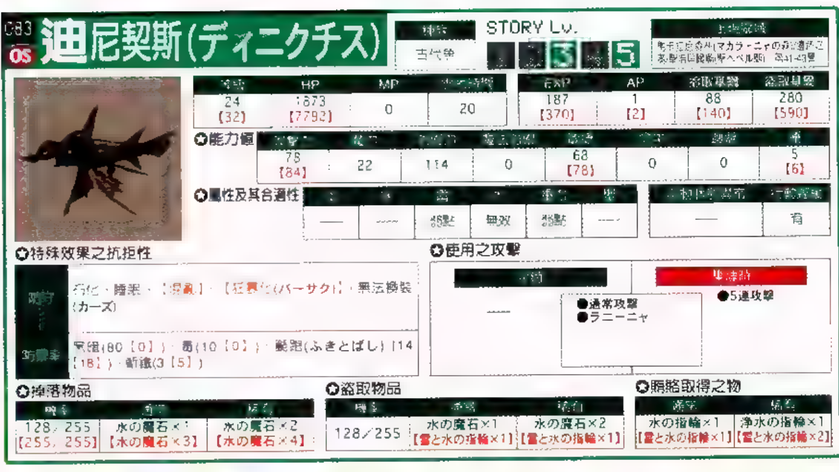
機率	通常	稀有
128/255【255/255】	魚のウロコ×1【水の魔石×2】	魚のウロコ×2【水の魔石×3】

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	魚のウロコ×1【水の魔石×2】	魚のウロコ×1【水の魔石×3】

賄賂取得之物

通常	稀有
水の魔石×24【浄水の指輪×1】	水の魔石×30【浄水の指輪×1】



083 迪尼契斯(ディニクチス) OS

種族	STORY Lv.	出現地域
古代魚	3 5	馬卡拉尼森林(マカラーニャの森)[illegible]・第41-43層

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
24【32】	1873【7792】	0	20	187【370】	1【2】	88【140】	280【590】

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	運
78【84】	22	114	0	68【78】	0	0	5【6】

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	雷	[illegible]	[illegible]	聖	[illegible]	[illegible]
----	----	弱點	無效	弱點	----	----	有

特殊效果之抗拒性

無效	石化・睡眠・【混亂】・【狂暴化(バーサク)】・無法換裝(カーズ)
防禦率	混亂(80【0】)・毒(10【0】)・擊飛(ふきとばし)(14【18】)・斬鐵(3【5】)

使用之攻擊

平時	集魂時
---- ／ ●通常攻擊 ●ラニーニャ	●5連攻擊

掉落物品

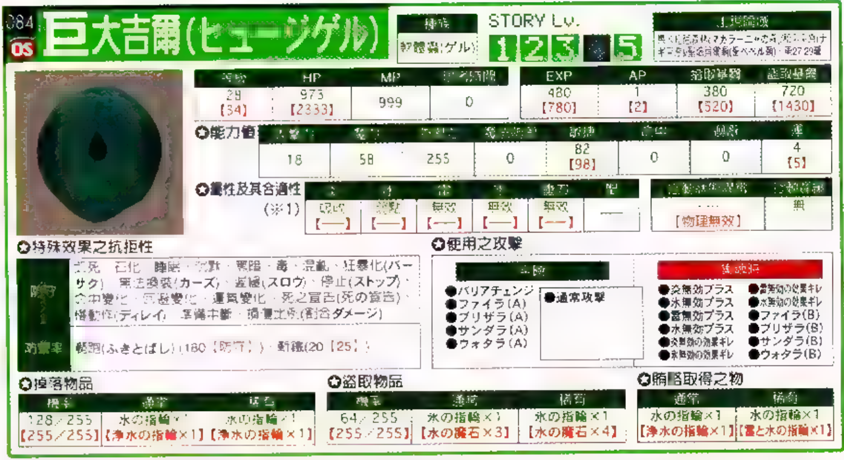
機率	通常	稀有
128/255【255/255】	水の魔石×1【水の魔石×3】	水の魔石×2【水の魔石×4】

盜取物品

機率	通常	稀有
128/255	水の魔石×1【雷と水の指輪×1】	水の魔石×2【雷と水の指輪×1】

賄賂取得之物

通常	稀有
水の指輪×1【雷と水の指輪×1】	浄水の指輪×1【雷と水の指輪×2】



084 巨大吉爾(ヒュージゲル) OS

種族	STORY Lv.	出現地域
軟體類(ゲル)	1 2 3 5	馬卡拉尼森林(マカラーニャの森)[illegible]・第27-29層

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
29【34】	973【2333】	999	0	480【780】	1【2】	380【520】	720【1430】

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	運
18	58	255	0	82【98】	0	0	4【5】

屬性及其合適性 (※1)

[illegible]	[illegible]	雷	[illegible]	[illegible]	聖	[illegible]	[illegible]
吸收【----】	弱點【----】	無效【----】	無效【----】	無效【----】	----	----【物理無效】	無

特殊效果之抗拒性

無效	即死・石化・睡眠・沉默・黑暗・毒・混亂・狂暴化(バーサク)・無法換裝(カーズ)・遲緩(スロウ)・停止(ストップ)・空中變化・回避變化・運氣變化・死之宣告(死の宣告)・慢動作(ディレイ)・準備中斷・損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	擊飛(ふきとばし)(180【防守】)・斬鐵(20【25】)

使用之攻擊

平時	集魂時
●バリアチェンジ ●ファイラ(A) ●ブリザラ(A) ●サンダラ(A) ●ウォタラ(A) ／ ●通常攻擊	●炎無効プラス ●氷無効プラス ●雷無効プラス ●水無効プラス ●炎無効の効果切れ ●水無効の効果切れ ●雷無効の効果切れ ●氷無効の効果切れ ●ファイラ(B) ●ブリザラ(B) ●サンダラ(B) ●ウォタラ(B)

掉落物品

機率	通常	稀有
128/255【255/255】	水の指輪×1【浄水の指輪×1】	水の指輪×1【浄水の指輪×1】

盜取物品

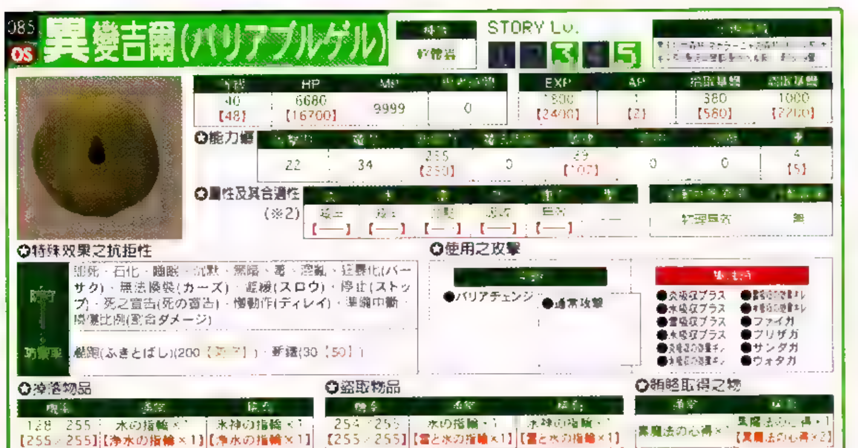
機率	通常	稀有
64/255【255/255】	水の指輪×1【水の魔石×3】	水の指輪×1【水の魔石×4】

賄賂取得之物

通常	稀有
水の指輪×1【浄水の指輪×1】	水の指輪×1【雷と水の指輪×1】

※所記載的屬性以及適合度是在遇敵之後的結果。防禦壁屬性變換(バリアチェンジ)」(集魂時的「無效強化」「無效效果結束」)使用後會變化。

FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA



085 OS 異變吉爾(バリアブルゲル)

種族：軟體系

STORY Lv. 1 2 3 4 5

出現場所：[illegible]

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	持有基數	盜取基數
40 [48]	6680 [16700]	9999	0	1800 [2400]	1 [2]	380 [580]	1000 [2200]

✪能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
22	34	255 [250]	0	29 [107]	0	0	4 [5]

✪屬性及其合適性(※2)

炎	冰	雷	水	聖	[illegible]	[illegible]	[illegible]
吸收 [—]	吸收 [—]	吸收 [—]	吸收 [—]	吸收 [—]	—	物理耐性	無

✪特殊效果之抗拒性

無效	即死、石化、睡眠、沉默、黑暗、毒、混亂、狂暴化(バーサク)、無法換裝(カーズ)、遲緩(スロウ)、停止(ストップ)、死之宣告(死の宣告)、慢動作(ディレイ)、準備中斷、損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	擊飛(ふきとばし)(200【[illegible]】)、斬鐵(30【50】)

✪使用之攻擊

- バリアチェンジ
- ●通常攻擊
- 反擊：●炎吸収プラス ●冰吸収プラス ●雷吸収プラス ●水吸収プラス ●[illegible] ●[illegible] ●[illegible] ●[illegible] ●ファイガ ●ブリザガ ●サンダガ ●ウォタガ

✪掉落物品

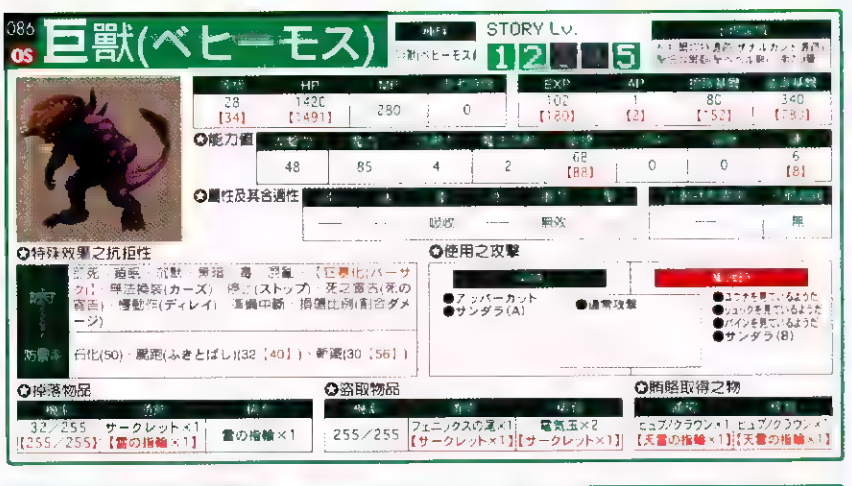
機率	通常	稀有
128／255 [255／255]	水の指輪×1 [浄水の指輪×1]	水神の指輪×1 [浄水の指輪×1]

✪盜取物品

機率	通常	稀有
254／255 [255／255]	水の指輪×1 [雷と水の指輪×1]	水神の指輪×1 [雷と水の指輪×1]

✪賄賂取得之物

通常	稀有
黒魔法の心得×1	黒魔法の心得×1 [黒魔法の心得×2]



086 OS 巨獸(ベヒーモス)

種族：[illegible]ベヒーモス

STORY Lv. 1 2 3 4 5

出現場所：[illegible]

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	持有基數	盜取基數
28 [34]	1420 [1491]	280	0	102 [180]	1 [2]	80 [152]	340 [783]

✪能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
48	85	4	2	68 [88]	0	0	6 [8]

✪屬性及其合適性

炎	冰	雷	水	聖	[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	—	吸收	—	無效		—	無

✪特殊效果之抗拒性

無效	即死、睡眠、沉默、黑暗、毒、混亂、【狂暴化(バーサク)】、無法換裝(カーズ)、停止(ストップ)、死之宣告(死の宣告)、慢動作(ディレイ)、準備中斷、損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	石化(50)、擊飛(ふきとばし)(32【40】)、斬鐵(30【56】)

✪使用之攻擊

- ●アッパーカット ●サンダラ(A)
- ●通常攻擊
- 反擊：●ユウナを見ているようだ ●リュックを見ているようだ ●パインを見ているようだ ●サンダラ(B)

✪掉落物品

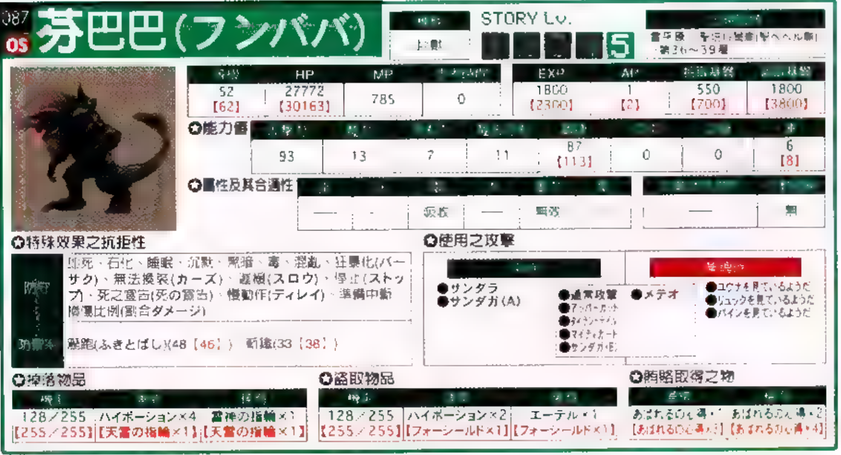
機率	通常	稀有
32／255 [255／255]	サークレット×1 [雷の指輪×1]	雷の指輪×1

✪盜取物品

機率	通常	稀有
255／255	フェニックスの尾×1 [サークレット×1]	電気玉×2 [サークレット×1]

✪賄賂取得之物

通常	稀有
ヒュプクラウン×1 [天雷の指輪×1]	ヒュプクラウン×1 [天雷の指輪×1]



087 OS 芬巴巴(フンバババ)

種族：巨獸

STORY Lv. 1 2 3 4 5

出現場所：雷平原 [illegible] 第36～39層

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	持有基數	盜取基數
52 [62]	27772 [30163]	785	0	1800 [2300]	1 [2]	550 [700]	1800 [3800]

✪能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
93	13	7	11	87 [113]	0	0	6 [8]

✪屬性及其合適性

炎	冰	雷	水	聖	[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	—	吸收	—	無效		—	無

✪特殊效果之抗拒性

無效	即死、石化、睡眠、沉默、黑暗、毒、混亂、狂暴化(バーサク)、無法換裝(カーズ)、遲緩(スロウ)、停止(ストップ)、死之宣告(死の宣告)、慢動作(ディレイ)、準備中斷、損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	擊飛(ふきとばし)(48【46】)、斬鐵(33【38】)

✪使用之攻擊

- ●サンダラ ●サンダガ(A)
- ●通常攻擊 ●アッパーカット ●ダイナーマイト ●マイティガード ●サンダガ(B)
- ●メテオ
- 反擊：●ユウナを見ているようだ ●リュックを見ているようだ ●パインを見ているようだ

✪掉落物品

機率	通常	稀有
128／255 [255／255]	ハイポーション×4 [天雷の指輪×1]	雷神の指輪×1 [天雷の指輪×1]

✪盜取物品

機率	通常	稀有
128／255 [255／255]	ハイポーション×2 [フォーシールド×1]	エーテル×1 [フォーシールド×1]

✪賄賂取得之物

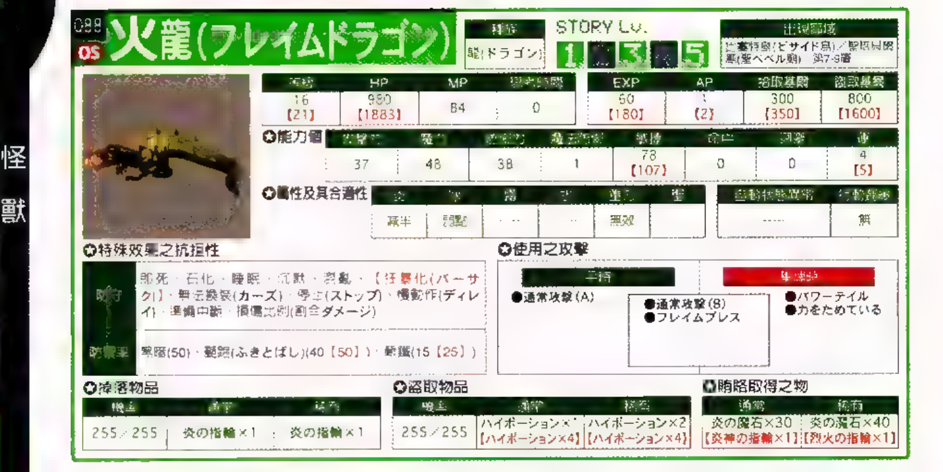
通常	稀有
あばれるの心得×1 [あばれるの心得×3]	あばれるの心得×2 [あばれるの心得×4]

※所記載的屬性以及適合度是在遇敵之後的結果。「防禦型屬性變換(バリアチェンジ)」(轉換時的「　吸收強化」「　吸收效果結束」)使用後會變化。









088 OS 火龍(フレイムドラゴン)

種族	STORY Lv.	出現區域
龍(ドラゴン)	1 3 5	比賽特島(ビサイド島)／聖貝貝爾廟(聖ベベル廟) 第7-9層

等級	HP	MP	思考時間	EXP	AP	拾取基爾	盜取基爾
16【21】	980【1883】	84	0	60【180】	1【2】	300【350】	800【1600】

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
37	48	38	1	78【107】	0	0	4【5】

屬性及其合適性

炎	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	行動規律
減半	弱點	---	---	無效		----	無

特殊效果之抗拒性

- 無效：即死・石化・睡眠・沉默・混亂・【狂暴化(バーサク)】・無法發技(カーズ)・停止(ストップ)・慢動作(ディレイ)・準備中斷・損傷比例(割合ダメージ)
- 防禦率：黑暗(50)・吹飛(ふきとばし)(40【50】)・斬鐵(15【25】)

使用之攻擊

平時		集氣時
●通常攻擊(A)	●通常攻擊(B) ●フレイムブレス	●パワーテイル ●力をためている

掉落物品

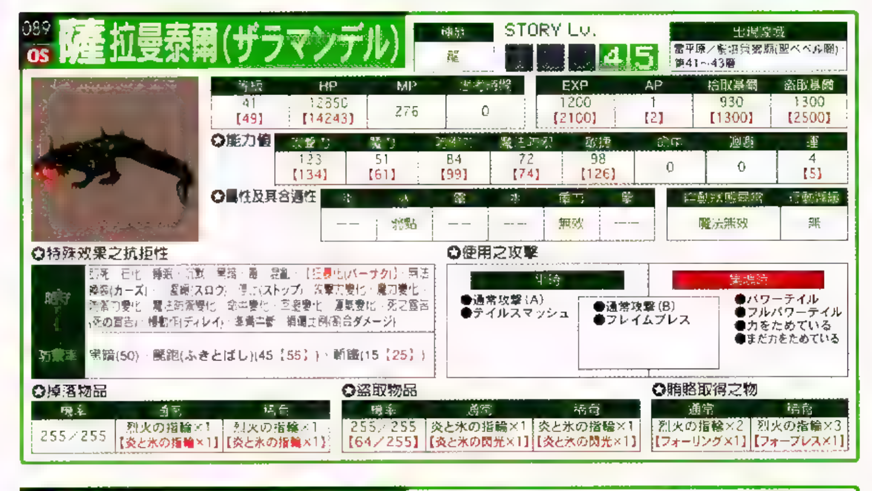
機率	通常	稀有
255／255	炎の指輪×1	炎の指輪×1

盜取物品

機率	通常	稀有
255／255	ハイポーション×1【ハイポーション×4】	ハイポーション×2【ハイポーション×4】

賄賂取得之物

通常	稀有
炎の魔石×30【炎神の指輪×1】	炎の魔石×40【烈火の指輪×1】



089 OS 薩拉曼泰爾(ザラマンデル)

種族	STORY Lv.	出現區域
龍	4 5	雷平原／聖貝貝爾廟(聖ベベル廟) 第41~43層

等級	HP	MP	思考時間	EXP	AP	拾取基爾	盜取基爾
41【49】	12850【14243】	276	0	1200【2100】	1【2】	930【1300】	1300【2500】

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
123【134】	51【61】	84【99】	72【74】	98【126】	0	0	4【5】

屬性及其合適性

炎	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	行動規律
---	弱點	---	---	無效	---	魔法無效	無

特殊效果之抗拒性

- 無效：即死・石化・睡眠・沉默・黑暗・毒・混亂・【狂暴化(バーサク)】・無法發技(カーズ)・緩慢(スロウ)・停止(ストップ)・攻擊力變化・魔力變化・防禦力變化・魔法防禦變化・命中變化・迴避變化・運氣變化・死之宣告(死の宣告)・慢動作(ディレイ)・準備中斷・損傷比例(割合ダメージ)
- 防禦率：黑暗(50)・吹飛(ふきとばし)(45【55】)・斬鐵(15【25】)

使用之攻擊

平時		集氣時
●通常攻擊(A) ●テイルスマッシュ	●通常攻擊(B) ●フレイムブレス	●パワーテイル ●フルパワーテイル ●力をためている ●まだ力をためている

掉落物品

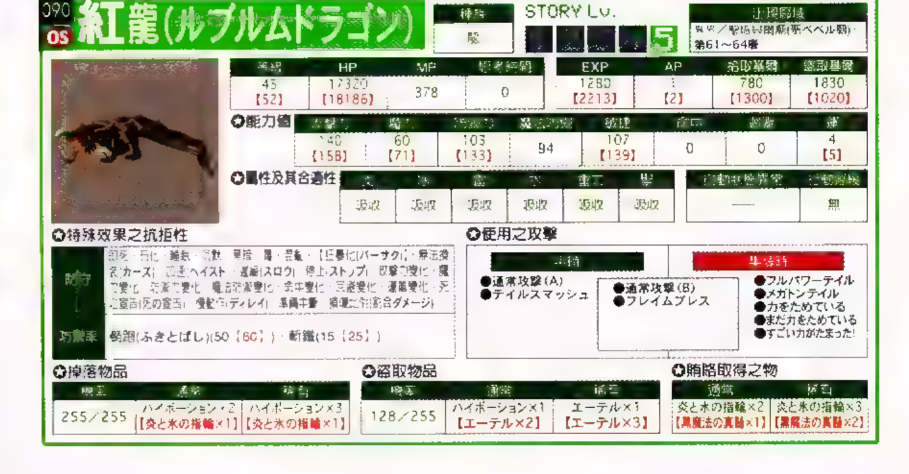
機率	通常	稀有
255／255	烈火の指輪×1【炎と氷の指輪×1】	烈火の指輪×1【炎と氷の指輪×1】

盜取物品

機率	通常	稀有
255／255【64／255】	炎と氷の指輪×1【炎と氷の閃光×1】	炎と氷の指輪×1【炎と氷の閃光×1】

賄賂取得之物

通常	稀有
烈火の指輪×2【フォーリング×1】	烈火の指輪×3【フォーブレス×1】



090 OS 紅龍(ルブルムドラゴン)

種族	STORY Lv.	出現區域
龍	5	[illegible]／聖貝貝爾廟(聖ベベル廟) 第61~64層

等級	HP	MP	思考時間	EXP	AP	拾取基爾	盜取基爾
45【52】	17320【18186】	378	0	1280【2213】	1【2】	780【1300】	1830【1020】

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
140【158】	60【71】	103【133】	94	107【139】	0	0	4【5】

屬性及其合適性

炎	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	行動規律
吸收	吸收	吸收	吸收	吸收	吸收	—	無

特殊效果之抗拒性

- 無效：即死・石化・睡眠・沉默・黑暗・毒・混亂・【狂暴化(バーサク)】・無法發技(カーズ)・加速(ヘイスト)・緩慢(スロウ)・停止(ストップ)・攻擊力變化・魔力變化・防禦力變化・魔法防禦變化・命中變化・迴避變化・運氣變化・死之宣告(死の宣告)・慢動作(ディレイ)・準備中斷・損傷比例(割合ダメージ)
- 防禦率：吹飛(ふきとばし)(50【60】)・斬鐵(15【25】)

使用之攻擊

平時		集氣時
●通常攻擊(A) ●テイルスマッシュ	●通常攻擊(B) ●フレイムブレス	●フルパワーテイル ●メガトンテイル ●力をためている ●まだ力をためている ●すごい力がたまった!

掉落物品

機率	通常	稀有
255／255	ハイポーション×2【炎と氷の指輪×1】	ハイポーション×3【炎と氷の指輪×1】

盜取物品

機率	通常	稀有
128／255	ハイポーション×1【エーテル×2】	エーテル×1【エーテル×3】

賄賂取得之物

通常	稀有
炎と氷の指輪×2【黒魔法の真髄×1】	炎と氷の指輪×3【黒魔法の真髄×2】



091 食 腐獸(オチュー) OS

種族: 腐獸・オチュー

STORY Lv. 1 2 5

出現場所: [illegible] 3/4~6層

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
18 [22]	1480 [3755]	62	0	124 [280]	1 [2]	133 [240]	290 [600]

○能力值

攻擊力	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
24 [26]	42	22	18	41 [49]	0	0	8 [10]

○屬性及其含適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
弱點			減半	無效			有

○特殊效果之抗拒性

[illegible]: 石化、毒、【混亂】、【狂暴化(バーサク)】、無法換裝(カーズ)、遲緩(スロウ)、停止(ストップ)、命中變化、回避變化、運氣變化、死之宣告(死の宣告)、慢動作(ディレイ)、準備中斷、揭牌比例(割合ダメージ)

防禦率: 即死(100)、睡眠(100【0】)、沈默(50【0】)、黑暗(70【0】)、驅逐(ふきとばし)(28【30】)、斬鐵(4【7】)

○使用之攻擊

- [illegible]: ●通常攻擊(A)
- [illegible]: ●通常攻擊(B) ●いっしょくそくはつ ●くらくらシェイカー ●サンダー ●ヘイスト

○掉落物品

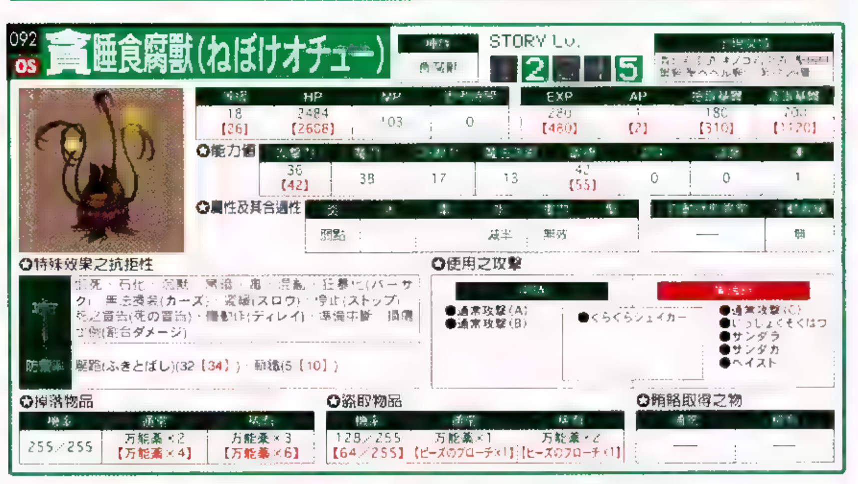
機率	通常	稀有
224/255 [255/255]	毒消し×2 【暗闇の衝撃×1】	ねじりはちまき×1 【暗闇の衝撃×1】

○盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	毒消し×1 【沈黙の衝撃×1】	ねじりはちまき×1 【沈黙の衝撃×1】

○賄賂取得之物

通常	稀有
黒のチョーカー×1 【妖精のピアス×2】	黒のチョーカー×1 【妖精のピアス×3】



092 貪 睡食腐獸(ねぼけオチュー) OS

種族: 腐獸

STORY Lv. 2 5

出現場所: [illegible]

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
18 [26]	2484 [2608]	103	0	280 [480]	1 [2]	180 [310]	700 [1120]

○能力值

攻擊力	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
36 [42]	38	17	13	42 [55]	0	0	1

○屬性及其含適性

炎	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
弱點			減半	無效		—	有

○特殊效果之抗拒性

[illegible]: 即死、石化、沈默、黑暗、毒、混亂、狂暴化(バーサク)、無法換裝(カーズ)、遲緩(スロウ)、停止(ストップ)、死之宣告(死の宣告)、慢動作(ディレイ)、準備中斷、揭牌比例(割合ダメージ)

防禦率: 驅逐(ふきとばし)(32【34】)、斬鐵(5【10】)

○使用之攻擊

- [illegible]: ●通常攻擊(A) ●通常攻擊(B)
- ●くらくらシェイカー
- [illegible]: ●通常攻擊(C) ●いっしょくそくはつ ●サンダラ ●サンダガ ●ヘイスト

○掉落物品

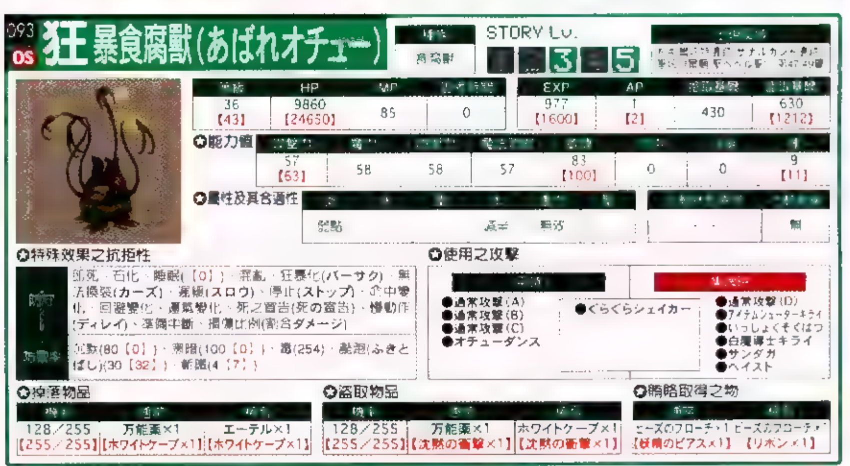
機率	通常	稀有
255/255	万能薬×2 【万能薬×4】	万能薬×3 【万能薬×6】

○盜取物品

機率	通常	稀有
128/255 【64/255】	万能薬×1 【ビーズのブローチ×1】	万能薬×2 【ビーズのブローチ×1】

○賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



093 狂 暴食腐獸(あばれオチュー) OS

種族: 腐獸

STORY Lv. 3 5

出現場所: [illegible]

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
36 [43]	9860 [24650]	85	0	977 [1600]	1 [2]	430	630 [1212]

○能力值

攻擊力	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
57 [63]	58	58	57	83 [100]	0	0	9 [11]

○屬性及其含適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
弱點			減半	無效		—	有

○特殊效果之抗拒性

[illegible]: 即死、石化、睡眠(【0】)、混亂、狂暴化(バーサク)、無法換裝(カーズ)、遲緩(スロウ)、停止(ストップ)、命中變化、回避變化、運氣變化、死之宣告(死の宣告)、慢動作(ディレイ)、準備中斷、揭牌比例(割合ダメージ)

防禦率: 沈默(80【0】)、黑暗(100【0】)、毒(254)、驅逐(ふきとばし)(30【32】)、斬鐵(4【7】)

○使用之攻擊

- [illegible]: ●通常攻擊(A) ●通常攻擊(B) ●通常攻擊(C) ●オチューダンス
- ●くらくらシェイカー
- [illegible]: ●通常攻擊(D) ●アイテムシューター・キライ ●いっしょくそくはつ ●白魔導士キライ ●サンダガ ●ヘイスト

○掉落物品

機率	通常	稀有
128/255 【255/255】	万能薬×1 【ホワイトケープ×1】	エーテル×1 【ホワイトケープ×1】

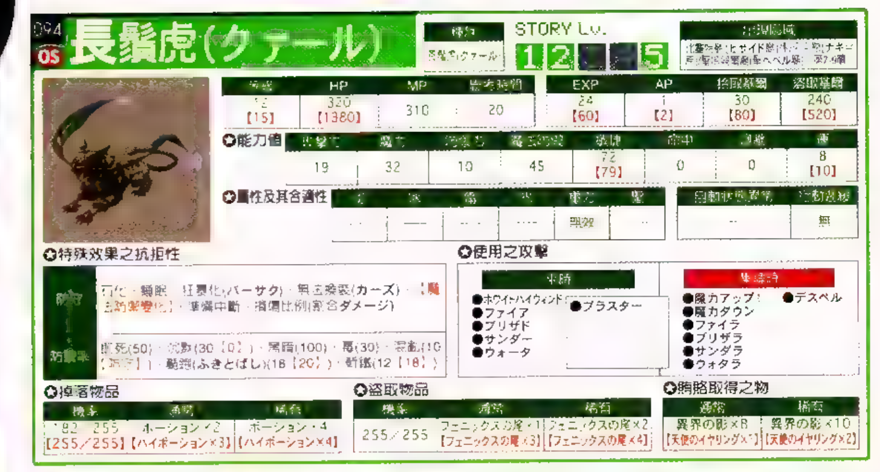
○盜取物品

機率	通常	稀有
128/255 【255/255】	万能薬×1 【沈黙の衝撃×1】	ホワイトケープ×1 【沈黙の衝撃×1】

○賄賂取得之物

通常	稀有
ビーズのブローチ×1 【妖精のピアス×1】	ビーズのブローチ×1 【リボン×1】





094 長鬚虎(クァール) OS

種族	STORY Lv.	出現區域
長鬚虎(クァール)	1 2 5	[illegible] 第7-9層

等級	HP	MP	出手時間	EXP	AP	拾取基體	盜取基體
12 [15]	320 [1380]	310	20	24 [60]	1 [2]	30 [80]	240 [520]

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
19	32	10	45	72 [79]	0	0	8 [10]

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	移動速度
—	—	—	—	無效	—	—	無

特殊效果之抗拒性

- 確實防守：石化、睡眠、狂暴化(バーサク)、無法施展(カーズ)、【魔法防禦變化】、準備中斷、損傷比例(割合ダメージ)
- 防禦率：即死(50)、沉默(30【0】)、黑暗(100)、毒(30)、混亂(10【防守】)、驅逐(ふきとばし)(18【20】)、斬鐵(12【18】)

使用之攻擊

平時		[illegible]	
●ホワイトハイウィンド	●ブラスター	●魔力アップ!	●デスペル
●ファイア		●魔力ダウン	
●ブリザド		●ファイラ	
●サンダー		●ブリザラ	
●ウォータ		●サンダラ	
		●ウォタラ	

掉落物品

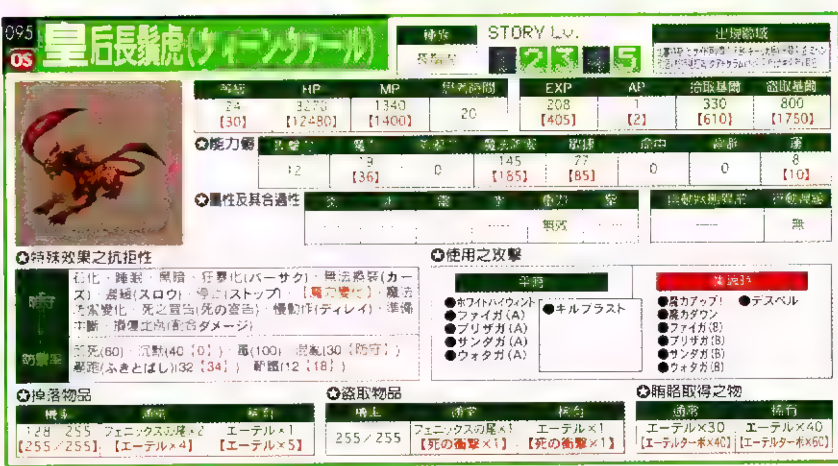
機率	通常	稀有
182/255 [255/255]	ポーション×2 【ハイポーション×3】	ポーション×4 【ハイポーション×4】

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	フェニックスの尾×1 【フェニックスの尾×3】	フェニックスの尾×2 【フェニックスの尾×4】

賄賂取得之物

通常	稀有
異界の影×8 【天使のイヤリング×1】	異界の影×10 【天使のイヤリング×2】



095 皇后長鬚虎(クィーンクァール) OS

種族	STORY Lv.	出現區域
長鬚虎	2 3 5	[illegible]

等級	HP	MP	出手時間	EXP	AP	拾取基體	盜取基體
24 [30]	3270 [12480]	1340 [1400]	20	208 [405]	1 [2]	330 [610]	800 [1750]

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
12	19 [36]	0	145 [185]	77 [85]	0	0	8 [10]

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	移動速度
—	—	—	—	無效	—	—	無

特殊效果之抗拒性

- 確實防守：石化、睡眠、黑暗、狂暴化(バーサク)、無法施展(カーズ)、緩慢(スロウ)、停止(ストップ)、【魔力變化】、魔法防禦變化、死之宣告(死の宣告)、慢動作(ディレイ)、準備中斷、損傷比例(割合ダメージ)
- 防禦率：即死(60)、沉默(40【0】)、毒(100)、混亂(30【防守】)、驅逐(ふきとばし)(32【34】)、斬鐵(12【18】)

使用之攻擊

平時		[illegible]	
●ホワイトハイウィンド	●キルブラスト	●魔力アップ!	●デスペル
●ファイガ(A)		●魔力ダウン	
●ブリザガ(A)		●ファイガ(B)	
●サンダガ(A)		●ブリザガ(B)	
●ウォタガ(A)		●サンダガ(B)	
		●ウォタガ(B)	

掉落物品

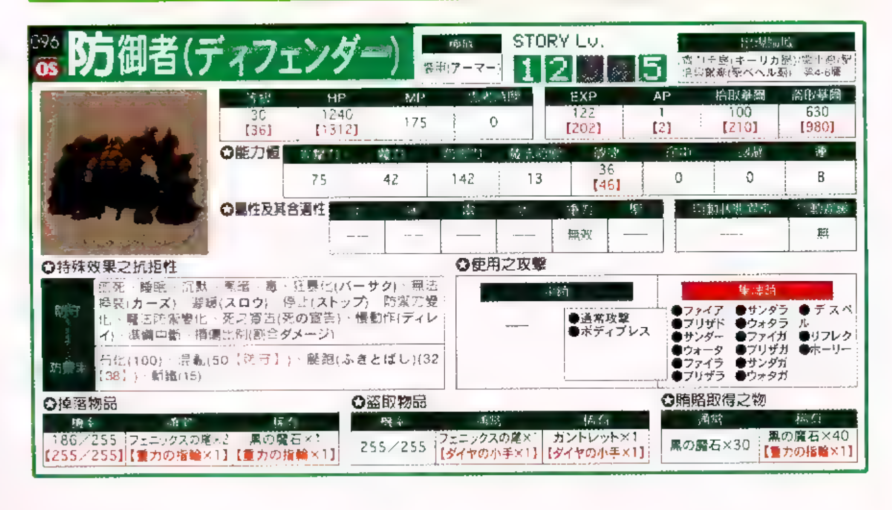
機率	通常	稀有
128/255 [255/255]	フェニックスの尾×2 【エーテル×4】	エーテル×1 【エーテル×5】

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	フェニックスの尾×1 【死の衝撃×1】	エーテル×1 【死の衝撃×1】

賄賂取得之物

通常	稀有
エーテル×30 【エーテルターボ×40】	エーテル×40 【エーテルターボ×60】



096 防御者(ディフェンダー) OS

種族	STORY Lv.	出現區域
鎧甲(アーマー)	1 2 5	商人千島(キーリカ島)[illegible] 第4-6層

等級	HP	MP	出手時間	EXP	AP	拾取基體	盜取基體
30 [36]	1240 [1312]	175	0	122 [202]	1 [2]	100 [210]	630 [980]

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
75	42	142	13	36 [46]	0	0	8

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	移動速度
—	—	—	—	無效	—	—	無

特殊效果之抗拒性

- 確實防守：即死、睡眠、沉默、黑暗、毒、狂暴化(バーサク)、無法施展(カーズ)、緩慢(スロウ)、停止(ストップ)、防禦力變化、魔法防禦變化、死之宣告(死の宣告)、慢動作(ディレイ)、準備中斷、損傷比例(割合ダメージ)
- 防禦率：石化(100)、混亂(50【防守】)、驅逐(ふきとばし)(32【38】)、斬鐵(15)

使用之攻擊

平時		[illegible]		
—	●通常攻擊	●ファイア	●サンダラ	●デスペル
	●ボディプレス	●ブリザド	●ウォタラ	●リフレク
		●サンダー	●ファイガ	●ホーリー
		●ウォータ	●ブリザガ	
		●ファイラ	●サンダガ	
		●ブリザラ	●ウォタガ	

掉落物品

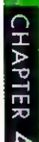
機率	通常	稀有
186/255 [255/255]	フェニックスの尾×2 【重力の指輪×1】	黒の魔石×1 【重力の指輪×1】

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	フェニックスの尾×1 【ダイヤの小手×1】	ガントレット×1 【ダイヤの小手×1】

賄賂取得之物

通常	稀有
黒の魔石×30	黒の魔石×40 【重力の指輪×1】



097 OS 鐵甲戰士(アイアンサイド)



[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
裝甲	3 4 5	[illegible]

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
34 [40]	8432 [12154]	1400	0	660 [940]	1 [2]	200 [340]	800 [1500]

✪能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
72 [88]	94	223 [233]	173 [233]	74 [101]	0	0	2 [3]

✪屬性及其含適性

火	冰	雷	水	重力	聖	[illegible]	[illegible]
[—]	[—]	[—]	[—]	無效	—		無

✪特殊效果之抗拒性

防守：[illegible]…狂暴化(バーサク)・…(カース)・遲緩(スロウ)・停止(ストップ)・…(死の宣告)・慢動作(ディレイ)・…(割合ダメージ)

防禦率：…(ふきとばし)(36【40】)・斬鐵(15)

✪使用之攻擊

[illegible]		[illegible]		
●通常攻擊(A) ●ボディプレス	●シュトルムカノーネ	●鉄砲E ●ファイア ●ブリザド ●サンダー ●ウォータ ●ファイラ	●ブリザラ ●サンダラ ●ウォタラ ●ファイガ ●ブリザガ ●サンダガ	●ウォタガ ●アルテマ ●デスペル ●リフレク

✪掉落物品

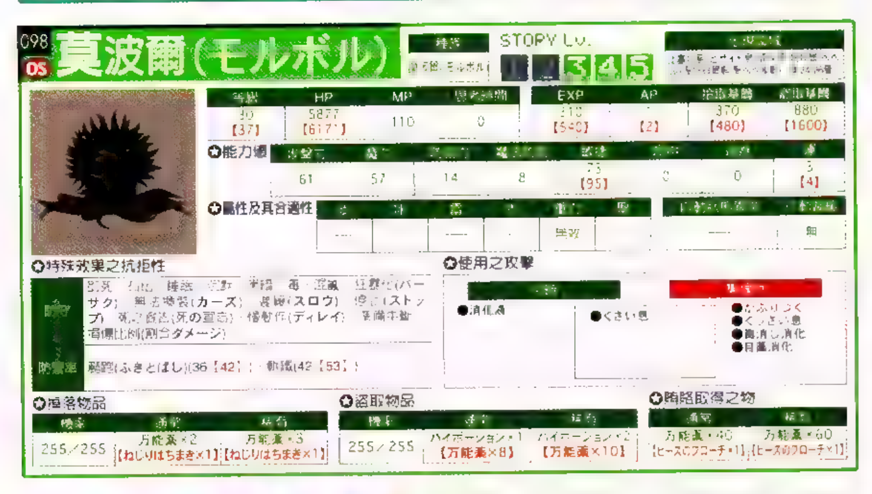
機率	通常	稀有
64／255【255／255】	体力の薬×1【黒の魔石×6】	体力の薬×1【黒の魔石×8】

✪盜取物品

機率	通常	稀有
255／255	黒の魔石×2【体力の薬×6】	黒の魔石×3【体力の薬×8】

✪賄賂取得之物

通常	稀有
光の魔石×16【光の魔石×30】	光の魔石×20【光の魔石×40】



098 OS 莫波爾(モルボル)

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
[illegible]・モルボル	3 4 5	[illegible]

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
30 [37]	5877 [6171]	110	0	310 [540]	1 [2]	370 [480]	880 [1600]

✪能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
61	57	14	8	73 [95]	0	0	3 [4]

✪屬性及其含適性

火	冰	雷	水	重力	聖	[illegible]	[illegible]
—		—		無效		—	無

✪特殊效果之抗拒性

防守：[illegible]・毒・混亂・狂暴化(バーサク)・…(カース)・遲緩(スロウ)・停止(ストップ)・死之宣告(死の宣告)・慢動作(ディレイ)・…・…(割合ダメージ)

防禦率：…(ふきとばし)(36【42】)・斬鐵(42【53】)

✪使用之攻擊

[illegible]		[illegible]
●消化液	●くさい息	●かぶりつく ●くさい息 ●…消化 ●自…消化

✪掉落物品

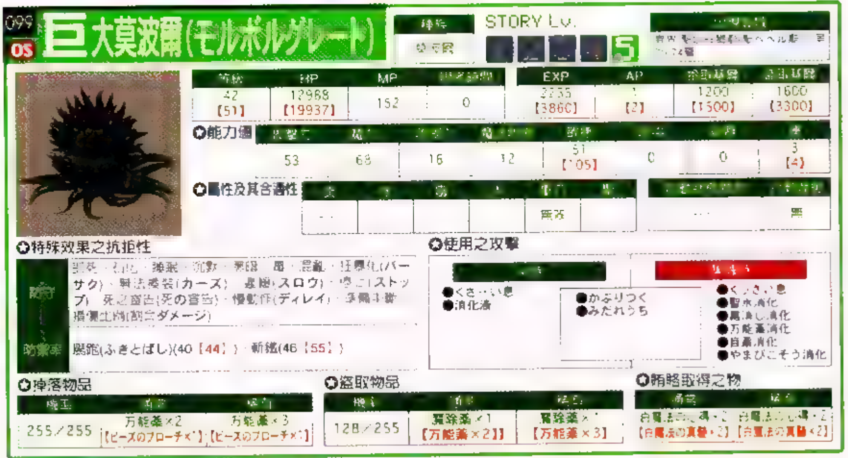
機率	通常	稀有
255／255	万能薬×2【ねじりはちまき×1】	万能薬×3【ねじりはちまき×1】

✪盜取物品

機率	通常	稀有
255／255	ハイポーション×1【万能薬×8】	ハイポーション×2【万能薬×10】

✪賄賂取得之物

通常	稀有
万能薬×40【ヒースのブローチ×1】	万能薬×60【ヒースのブローチ×1】



099 OS 巨大莫波爾(モルボルグレート)

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
[illegible]	5	[illegible]

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
42 [51]	12968 [19937]	152	0	2235 [3860]	1 [2]	1200 [1500]	1600 [3300]

✪能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
53	68	16	12	51 [105]	0	0	3 [4]

✪屬性及其含適性

火	冰	雷	水	重力	聖	[illegible]	[illegible]
—				無效		—	無

✪特殊效果之抗拒性

防守：[illegible]・毒・混亂・狂暴化(バーサク)・…(カース)・遲緩(スロウ)・停止(ストップ)・死之宣告(死の宣告)・慢動作(ディレイ)・…・…(割合ダメージ)

防禦率：…(ふきとばし)(40【44】)・斬鐵(46【55】)

✪使用之攻擊

[illegible]		[illegible]
●くさい息 ●消化液	●かぶりつく ●みだれうち	●くさい息 ●聖水消化 ●…消化 ●万能薬消化 ●自…消化 ●やまびこそう消化

✪掉落物品

機率	通常	稀有
255／255	万能薬×2【ヒースのブローチ×1】	万能薬×3【ヒースのブローチ×1】

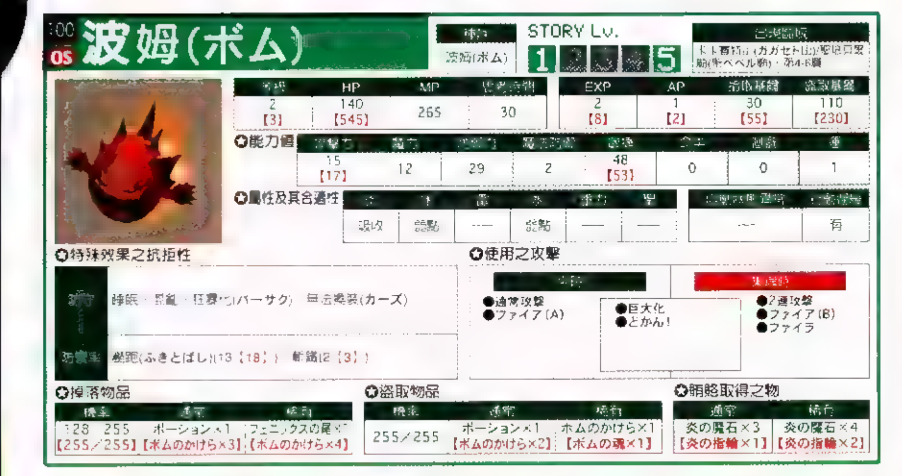
✪盜取物品

機率	通常	稀有
128／255	萬除薬×1【万能薬×2】	萬除薬×1【万能薬×3】

✪賄賂取得之物

通常	稀有
白魔法の…×2【白魔法の真髄×2】	白魔法の…×2【白魔法の真髄×2】





100 OS 波姆(ボム)

種族	STORY Lv.	出現區域
波姆(ボム)	1 5	[illegible](ガガゼト山)/聖貝貝爾廟(聖ベベル廟)・第4-6層

等級	HP	MP	思考時間	EXP	AP	獲得基爾	盜取基爾
2 【3】	140 【545】	265	30	2 【8】	1 【2】	30 【55】	110 【230】

✪能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
15 【17】	12	29	2	48 【53】	0	0	1

✪屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	浮遊狀態
吸收	弱點	—	弱點	—	—	—	有

✪特殊效果之抗拒性

無效	睡眠、混亂、狂暴化(バーサク)、無法攻擊(カーズ)
防禦率	擊飛(ふきとばし)(13【18】)、斬鐵(2【3】)

✪使用之攻擊

平時
- 通常攻擊
- ファイア(A)

- 巨大化
- どかん!

瀕死時
- 2連攻擊
- ファイア(B)
- ファイラ

✪掉落物品

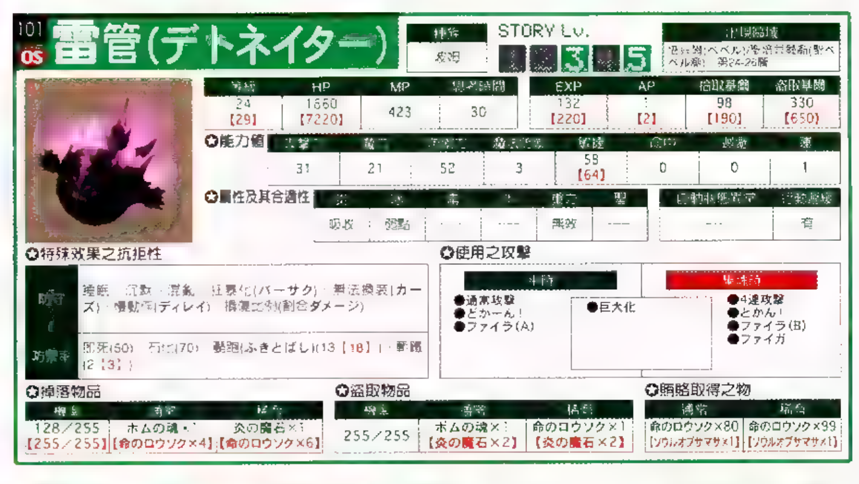
機率	通常	稀有
128/255 【255/255】	ポーション×1 【ボムのかけら×3】	フェニックスの尾×1 【ボムのかけら×4】

✪盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	ポーション×1 【ボムのかけら×2】	ボムのかけら×1 【ボムの魂×1】

✪賄賂取得之物

通常	稀有
炎の魔石×3 【炎の指輪×1】	炎の魔石×4 【炎の指輪×2】



101 OS 雷管(デトネイター)

種族	STORY Lv.	出現區域
[illegible]	3 5	[illegible](ベベル)/[illegible](聖ベベル廟)・第24-26層

等級	HP	MP	思考時間	EXP	AP	獲得基爾	盜取基爾
24 【29】	1660 【7220】	423	30	132 【220】	1 【2】	98 【190】	330 【650】

✪能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
31	21	52	3	58 【64】	0	0	1

✪屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	浮遊狀態
吸收	弱點	—	—	無效	—	—	有

✪特殊效果之抗拒性

無效	睡眠、沉默、混亂、狂暴化(バーサク)、無法攻擊(カーズ)、慢動作(ディレイ)、損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	即死(50)、石化(70)、擊飛(ふきとばし)(13【18】)、斬鐵(2【3】)

✪使用之攻擊

平時
- 通常攻擊
- どかーん!
- ファイラ(A)

- 巨大化

瀕死時
- 4連攻擊
- どかん!
- ファイラ(B)
- ファイガ

✪掉落物品

機率	通常	稀有
128/255 【255/255】	ボムの魂×1 【命のロウソク×4】	炎の魔石×1 【命のロウソク×6】

✪盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	ボムの魂×1 【炎の魔石×2】	命のロウソク×1 【炎の魔石×2】

✪賄賂取得之物

通常	稀有
命のロウソク×80 【ソウルオブサマサ×1】	命のロウソク×99 【ソウルオブサマサ×1】



102 OS 火山波姆(ボルケーノ)

種族	STORY Lv.	出現區域
波姆	5	[illegible](聖ベベル廟)第65-69層

等級	HP	MP	思考時間	EXP	AP	獲得基爾	盜取基爾
37 【44】	6210 【10840】	488	30	880 【1280】	1 【2】	330 【400】	750 【1600】

✪能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
42	5	54	8	79 【80】	0	0	1

✪屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	浮遊狀態
吸收	—	—	—	無效	—	—	無

✪特殊效果之抗拒性

無效	睡眠、沉默、混亂、狂暴化(バーサク)、無法攻擊(カーズ)、慢動作(ディレイ)、準備中斷、損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	即死(100)、石化(80)、擊飛(ふきとばし)(16【24】)、斬鐵(3【5】)

✪使用之攻擊

平時
- ちくたくボン!
- ファイガ(A)

- 巨大化
- どっかーん!

瀕死時
- 6連攻擊
- ファイガ(B)
- フレア

✪掉落物品

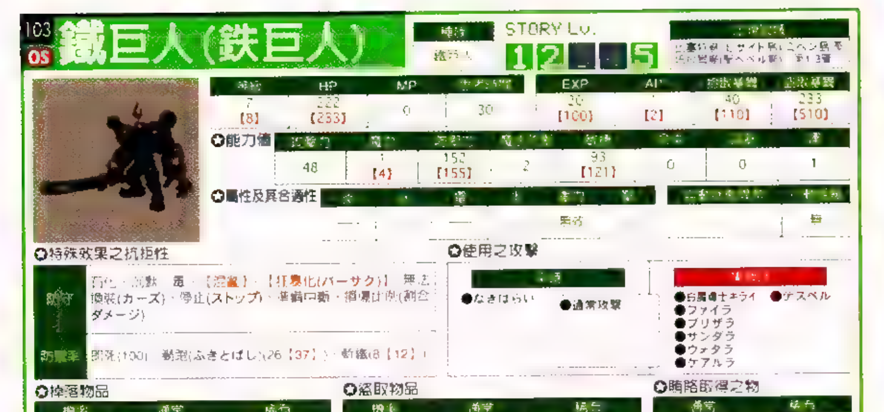
機率	通常	稀有
255/255	炎の魔石×4 【烈火の指輪×1】	炎の魔石×6 【烈火の指輪×1】

✪盜取物品

機率	通常	稀有
128/255	ハイポーション×1 【炎の魔石×2】	炎神の指輪×1 【炎の魔石×3】

✪賄賂取得之物

通常	稀有
烈火の指輪×2 【ソウルオブサマサ×4】	ソウルオブサマサ×1 【ソウルオブサマサ×6】



103 OS 鐵巨人(鉄巨人)

STORY Lv. 1 2 5

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
7 [8]	222 [233]	0	30	20 [100]	[2]	40 [110]	233 [510]

✪能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
48	[4]	152 [155]	2	93 [121]	0	0	1

✪屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
—		—		無效			無

✪特殊效果之抗拒性

絕對: 石化・沈默・毒・【混亂】・【狂暴化(バーサク)】・無法換裝(カーズ)・停止(ストップ)・準備中斷・損傷比例(割合ダメージ)

防禦率: 即死(100)・吹飛(ふきとばし)(26【37】)・斬鐵(8【12】)

✪使用之攻擊

●なぎはらい ●通常攻撃

●白魔道士キライ ●デスペル ●ファイラ ●ブリザラ ●サンダラ ●ウォタラ ●ケアルラ

✪掉落物品

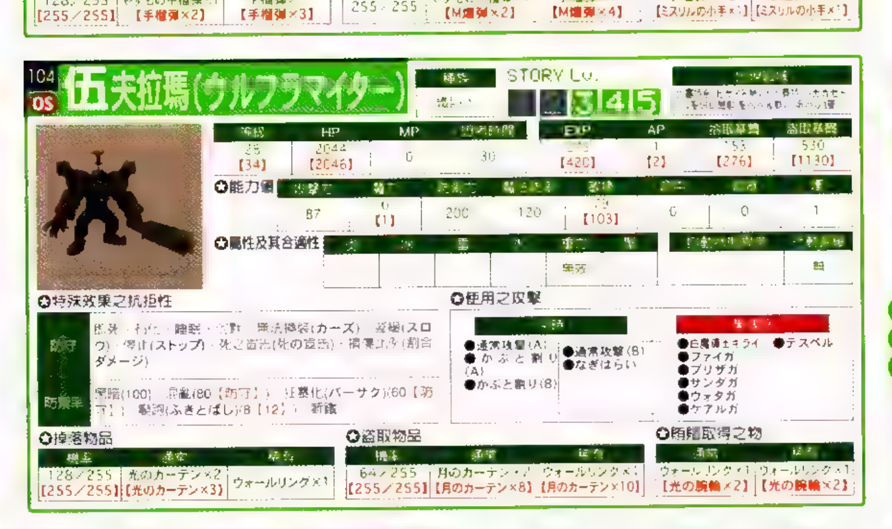
機率	通常	稀有
128/255 [255/255]	やすもの手榴弾×1 【手榴弾×2】	手榴弾×[illegible] 【手榴弾×3】

✪盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	やすもの手榴弾×1 【M爆弾×2】	手榴弾×1 【M爆弾×4】

✪賄賂所得之物

通常	稀有
手榴弾×[illegible] 【ミスリルの小手×1】	手榴弾×20 【ミスリルの小手×1】



104 OS 伍夫拉瑪(ウルフラマイター)

STORY Lv. 3 4 5

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
25 [34]	2044 [2046]	0	30	[illegible] [420]	1 [2]	153 [276]	530 [1130]

✪能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
87	0 [1]	200	120	[illegible] [103]	0	0	1

✪屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
				無效			無

✪特殊效果之抗拒性

絕對: 石化・沈默・睡眠・[illegible]・無法換裝(カーズ)・混亂(スロウ)・停止(ストップ)・死之宣告(死の宣告)・損傷比例(割合ダメージ)

防禦率: 黑暗(100)・混亂(80【絕對】)・狂暴化(バーサク)(60【絕對】)・吹飛(ふきとばし)(8【12】)・斬鐵

✪使用之攻擊

●通常攻撃(A) ●かぶと割り(A) ●かぶと割り(B) ●通常攻撃(B) ●なぎはらい

●白魔道士キライ ●デスペル ●ファイガ ●ブリザガ ●サンダガ ●ウォタガ ●ケアルガ

✪掉落物品

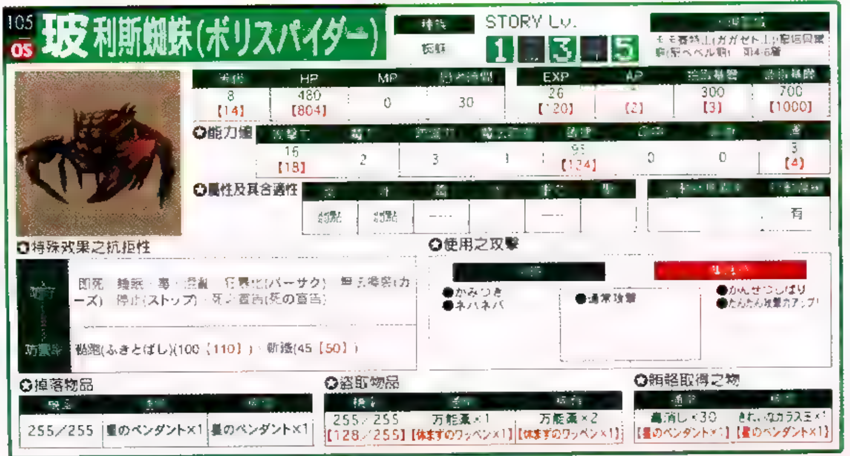
機率	通常	稀有
128/255 [255/255]	光のカーテン×2 【光のカーテン×3】	ウォールリング×1

✪盜取物品

機率	通常	稀有
64/255 [255/255]	月のカーテン×[illegible] 【月のカーテン×8】	ウォールリング×1 【月のカーテン×10】

✪賄賂所得之物

通常	稀有
ウォールリング×1 【光の腕輪×2】	ウォールリング×1 【光の腕輪×2】



105 OS 玻利斯蜘蛛(ポリスパイダー)

STORY Lv. 1 3 5

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
8 [14]	480 [804]	0	30	26 [120]	[2]	300 [3]	700 [1000]

✪能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
15 [18]	2	3	1	95 [124]	0	0	3 [4]

✪屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
弱點	弱點	—		—			有

✪特殊效果之抗拒性

絕對: 即死・睡眠・毒・混亂・狂暴化(バーサク)・無法換裝(カーズ)・停止(ストップ)・死之宣告(死の宣告)

防禦率: 吹飛(ふきとばし)(100【110】)・斬鐵(45【50】)

✪使用之攻擊

●かみつき ●ネバネバ ●通常攻撃

●かんせつしぼり ●だんだん攻撃力アップ!

✪掉落物品

機率	通常	稀有
255/255	星のペンダント×1	星のペンダント×1

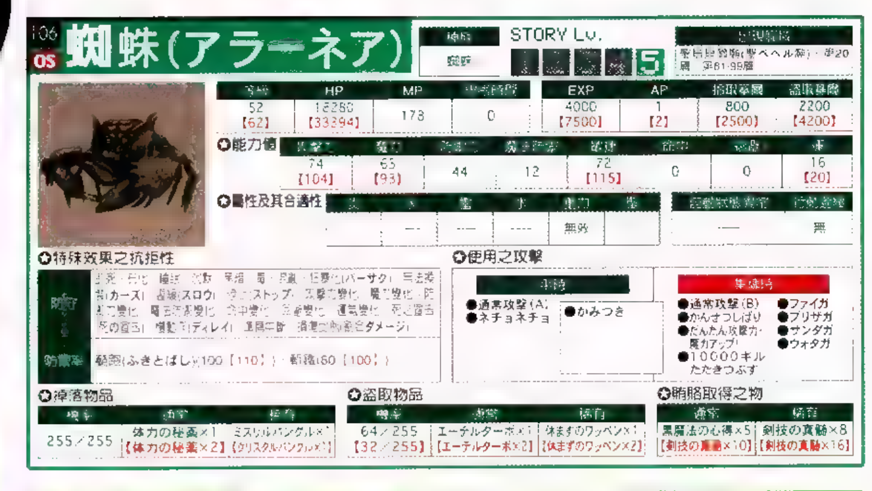
✪盜取物品

機率	通常	稀有
255/255 [128/255]	万能薬×1 【体すずのワッペン×1】	万能薬×2 【体すずのワッペン×1】

✪賄賂所得之物

通常	稀有
毒消し×30 【星のペンダント×1】	きれいなカラスミ×1 【星のペンダント×1】





106 OS 蜘蛛(アラーネア)

種族	STORY Lv.	出現區域
蜘蛛	5	聖貝貝爾廟(聖ベベル廟)・第20層 第81-99層

等級	HP	MP	思考時間	EXP	AP	搶取基礎	盜取基礎
52【62】	15260【33394】	178	0	4000【7500】	1【2】	800【2500】	2200【4200】

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
74【104】	65【93】	44	12	72【115】	0	0	16【20】

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	行動遲緩
	—	—	—	無效		—	無

特殊效果之抗拒性

防守	即死・石化・睡眠・沈默・緩慢・毒・混亂・狂暴化(バーサク)・巫法襲擊(カーズ)・遲緩(スロウ)・停止(ストップ)・攻擊力變化・魔力變化・防禦力變化・魔法防禦變化・命中變化・迴避變化・運氣變化・死之宣告(死の宣告)・慢動作(ディレイ)・準備中斷・損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	擊飛(ふきとばし)100【110】・斬鐵60【100】

使用之攻擊

平時：
- 通常攻擊(A)
- ネチョネチョ
- かみつき

集成時：
- 通常攻撃(B)
- かんさつしばり
- だんだん攻撃力・魔力アップ
- 10000キル
- たたきつぶす
- ファイガ
- ブリザガ
- サンダガ
- ウォタガ

掉落物品

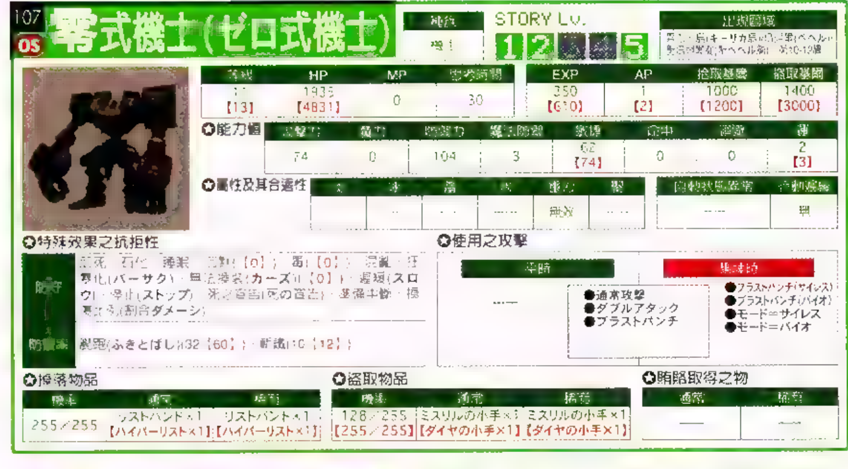
機率	通常	稀有
255/255	体力の秘薬×1【体力の秘薬×2】	ミスリルバングル×1【クリスタルバングル×1】

盜取物品

機率	通常	稀有
64/255【32/255】	エーテルターボ×1【エーテルターボ×2】	休まずのワッペン×1【休まずのワッペン×2】

賄賂取得之物

通常	稀有
黒魔法の心得×5【剣技の真髄×10】	剣技の真髄×8【剣技の真髄×16】



107 OS 零式機士(ゼロ式機士)

種族	STORY Lv.	出現區域
機士	1 2 5	[illegible]キーリカ島[illegible]聖ベベル廟[illegible]第10-19層

等級	HP	MP	思考時間	EXP	AP	搶取基礎	盜取基礎
11【13】	1935【4831】	0	30	350【610】	1【2】	1000【1200】	1400【3000】

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
74	0	104	3	62【74】	0	0	2【3】

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	行動遲緩
	—	—	—	無效	—	—	無

特殊效果之抗拒性

防守	即死・石化・睡眠・沈默【0】・毒【0】・混亂・狂暴化(バーサク)・巫法襲擊(カーズ)【0】・遲緩(スロウ)・停止(ストップ)・死之宣告(死の宣告)・準備中斷・損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	擊飛(ふきとばし)32【60】・斬鐵0【12】

使用之攻擊

平時：—
- 通常攻撃
- ダブルアタック
- ブラストパンチ

集成時：
- ブラストパンチ(サイレス)
- ブラストパンチ(バイオ)
- モード=サイレス
- モード=バイオ

掉落物品

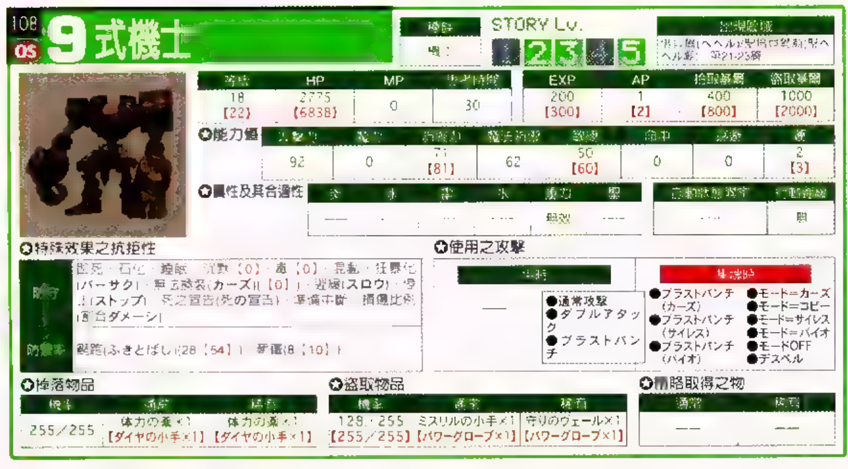
機率	通常	稀有
255/255	リストバンド×1【ハイパーリスト×1】	リストバンド×1【ハイパーリスト×1】

盜取物品

機率	通常	稀有
128/255【255/255】	ミスリルの小手×1【ダイヤの小手×1】	ミスリルの小手×1【ダイヤの小手×1】

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



108 OS 9式機士

種族	STORY Lv.	出現區域
機士	2 3 5	聖貝貝爾廟(ベベル廟)[illegible]・第21-29層

等級	HP	MP	思考時間	EXP	AP	搶取基礎	盜取基礎
18【22】	2775【6838】	0	30	200【300】	1【2】	400【800】	1000【2000】

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
92	0	71【81】	62	50【60】	0	0	2【3】

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	行動遲緩
—	—	—	—	無效	—	—	無

特殊效果之抗拒性

防守	即死・石化・睡眠・沈默【0】・毒【0】・混亂・狂暴化(バーサク)・巫法襲擊(カーズ)【0】・遲緩(スロウ)・停止(ストップ)・死之宣告(死の宣告)・準備中斷・損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	擊飛(ふきとばし)28【54】・斬鐵8【10】

使用之攻擊

平時：—
- 通常攻撃
- ダブルアタック
- ブラストパンチ

集成時：
- ブラストパンチ(カーズ)
- ブラストパンチ(サイレス)
- ブラストパンチ(バイオ)
- モード=カーズ
- モード=コピー
- モード=サイレス
- モード=バイオ
- モードOFF
- デスペル

掉落物品

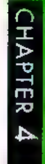
機率	通常	稀有
255/255	体力の薬×1【ダイヤの小手×1】	体力の薬×1【ダイヤの小手×1】

盜取物品

機率	通常	稀有
128/255【255/255】	ミスリルの小手×1【パワーグローブ×1】	守りのヴェール×1【パワーグローブ×1】

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—





109 OS 巨石蝸牛(ロックマイマイ)

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
巨蝸(マイマイ)	1 2 3 4 5	[illegible]

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
24 [31]	4700 [4935]	82	0	860 [1360]	1 [2]	780 [1500]	1300 [2500]

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
71 [78]	68	72	46	72 [94]	0	0	3 [4]

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]
無效	無

特殊效果之抗拒性

喰守	即死、石化、睡眠、沈默、黑暗、毒、混亂、狂暴化(バーサク)、魔法卷軌(カーズ)、停止(ストップ)、緩慢(スロウ)、防禦力變化、魔法防禦變化、死之宣告(死の宣告)、傾量比例(割合ダメージ)
防禦率	彈跳(ふきとばし)(240【255】)、斬鐵(80【100】)

使用之攻擊

[illegible]	[illegible]
●通常攻擊	●ヌメヌメ ●グラビデ



掉落物品

機率	通常	稀有
32/255 [255/255]	重力の指輪×1 [フォーリング×1]	チタンバングル×1 [フォーリング×1]

盜取物品

機率	通常	稀有
32/255 [255/255]	アイアンバングル×1 [ミスリルバングル×1]	ミスリルの小手×1 [ミスリルバングル×1]

賄賂取得之物

通常	稀有
重力の指輪×1 [フォーシールド×1]	重力の指輪×2 [フォーシールド×1]



110 OS 高山巨蝸(マウントマイマイ)

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
巨蝸	5	[illegible]

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
96 [99]	343280 [360444]	170	0	6000 [9000]	1 [2]	1200 [3000]	3000 [6200]

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
152	163	122	122	155 [202]	0	0	8 [10]

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]
無效	シェル+プロテス	無

特殊效果之抗拒性

喰守	即死、石化、睡眠、沈默、黑暗、毒、混亂、狂暴化(バーサク)、魔法卷軌(カーズ)、彈跳(ふきとばし)、緩慢(スロウ)、停止(ストップ)、攻擊力變化、魔法力變化、防禦力變化、魔法防禦變化、命中變化、迴避變化、死之宣告(死の宣告)、[illegible]、[illegible]、傾量比例(割合ダメージ)
防禦率	斬鐵(200【220】)

使用之攻擊

[illegible]		[illegible]
●ヘトヘト ●メガトンプレス	●通常攻擊	●うらみのマイマイ ●ヌメヌメ ●グラビデ ●サンダガ ●フレア



掉落物品

機率	通常	稀有
255/255	聖なる魔石×1 [クリスタルの小手×1]	クリスタルの小手×1 [クリスタルの小手×2]

盜取物品

機率	通常	稀有
64/255 [32/255]	エリクサー×1	エリクサー×2

賄賂取得之物

通常	稀有
古竜王の鱗×28 [長義の真髄×30]	長義の真髄×30 [長義の真髄×40]



111 OS 吉歐帕拉特(ジオパラウド)

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
古蛇ジオ	2 3 5	[illegible]

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
17 [24]	4400 [6641]	9999	20	800 [1600]	1 [2]	1000 [1500]	1300 [3000]

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
62	[12]	38	62	74 [96]	0	0	0

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	—	—	—	無效	弱點	—	無

特殊效果之抗拒性

喰守	即死、石化、睡眠、沈默、黑暗、毒、混亂、狂暴化(バーサク)、魔法卷軌(カーズ)、彈跳(ふきとばし)、緩慢(スロウ)、停止(ストップ)、【魔法防變化】、死之宣告(死の宣告)【0】、傾量比例(割合ダメージ)
防禦率	斬鐵(80)

使用之攻擊

[illegible]		[illegible]
●アスピル ●ファイガ(A) ●ブリザガ(A) ●サンダガ(A) ●ウォタガ(A)	—	●通常攻擊 ●たんたん魔力アップ ●ファイガ(B) ●ブリザガ(B) ●サンダガ(B) ●ウォタガ(B)

掉落物品

機率	通常	稀有
255/255	水神の指輪×1 [水の魔石×3]	水神の指輪×1 [水の魔石×4]

盜取物品

機率	通常	稀有
128/255 [255/255]	水の魔石×1 [雷と水の指輪×1]	水の魔石×2 [雷と水の指輪×1]

賄賂取得之物

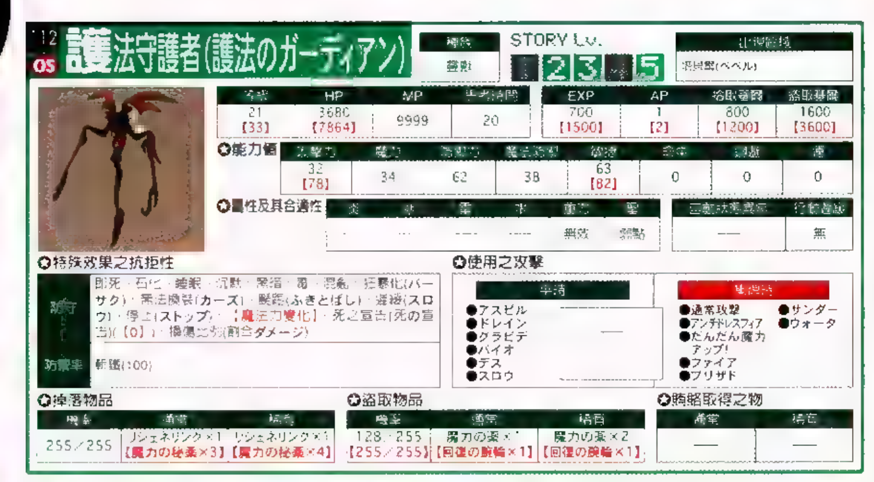
通常	稀有
—	—

長鬚虎
裝甲
莫波爾
波姆
鐵巨人
魔獸
祖魚獸
刺蝟
史萊姆
蟲
鷹身獸
地龍
仙人掌人
機兵
魯斯
火蛇
邪鬼
異界
妖魔
魔人
妖石
其他(沒種族)









112 OS 護法守護者(護法のガーディアン)

種族	STORY Lv.	出現區域
[illegible]	2 3 5	深層部(ベベル)

等級	HP	MP	思考時間	EXP	AP	拾取基爾	盜取基爾
21【33】	3680【7864】	9999	20	700【1500】	1【2】	800【1200】	1600【3600】

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
32【78】	34	62	38	63【82】	0	0	0

屬性及其合適性

炎	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	行動障礙
—	—	—	—	無效	弱點	—	無

特殊效果之抗拒性

耐性	即死・石化・睡眠・沉默・黑暗・毒・混亂・狂暴化(バーサク)・無法機裝(カーズ)・擊飛(ふきとばし)・遲緩(スロウ)・停止(ストップ)・【魔法力變化】・死之宣告(死の宣告)(【0】)・[illegible](割合ダメージ)
防禦率	斬鐵(100)

使用之攻擊

平時	瀕死時
●アスピル ●ドレイン ●グラビデ ●バイオ ●デス ●スロウ	●通常攻擊 ●アンチドレスフィア ●だんだん魔力アップ! ●ファイア ●ブリザド ●サンダー ●ウォータ

掉落物品

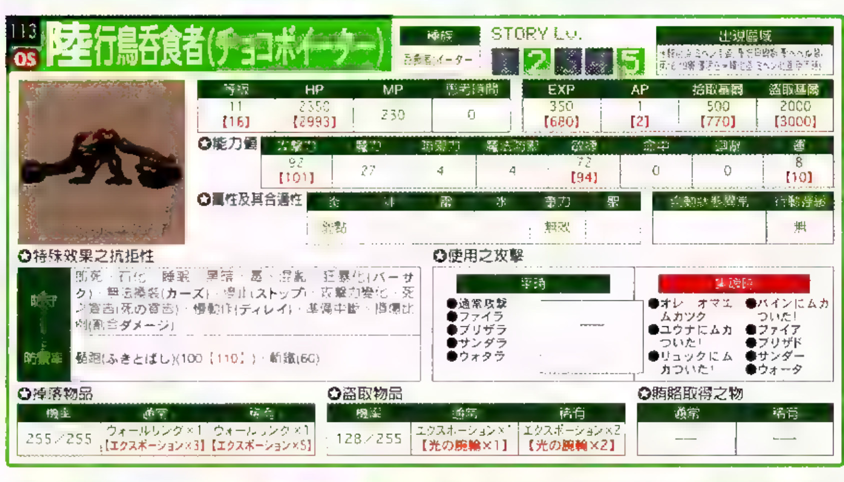
機率	通常	稀有
255/255	リジェネリング×1【魔力の秘薬×3】	リジェネリング×1【魔力の秘薬×4】

盜取物品

機率	通常	稀有
128/255【255/255】	魔力の薬×1【回復の腕輪×1】	魔力の薬×2【回復の腕輪×1】

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



113 OS 陸行鳥吞食者(チョコボイーター)

種族	STORY Lv.	出現區域
吞食者・イーター	2 5	[illegible]

等級	HP	MP	思考時間	EXP	AP	拾取基爾	盜取基爾
11【16】	2350【2993】	230	0	350【680】	1【2】	500【770】	2000【3000】

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
92【101】	27	4	4	72【94】	0	0	8【10】

屬性及其合適性

炎	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	行動障礙
弱點				無效			無

特殊效果之抗拒性

耐性	即死・石化・睡眠・黑暗・毒・混亂・狂暴化(バーサク)・無法機裝(カーズ)・停止(ストップ)・攻擊力變化・死之宣告(死の宣告)・慢動作(ディレイ)・準備中斷・傷害比例(割合ダメージ)
防禦率	擊飛(ふきとばし)(100【110】)・斬鐵(60)

使用之攻擊

平時	瀕死時
●通常攻擊 ●ファイラ ●ブリザラ ●サンダラ ●ウォタラ	●オレ オマエ ムカツク ●ユウナにムカついた! ●リュックにムカついた! ●パインにムカついた! ●ファイア ●ブリザド ●サンダー ●ウォータ

掉落物品

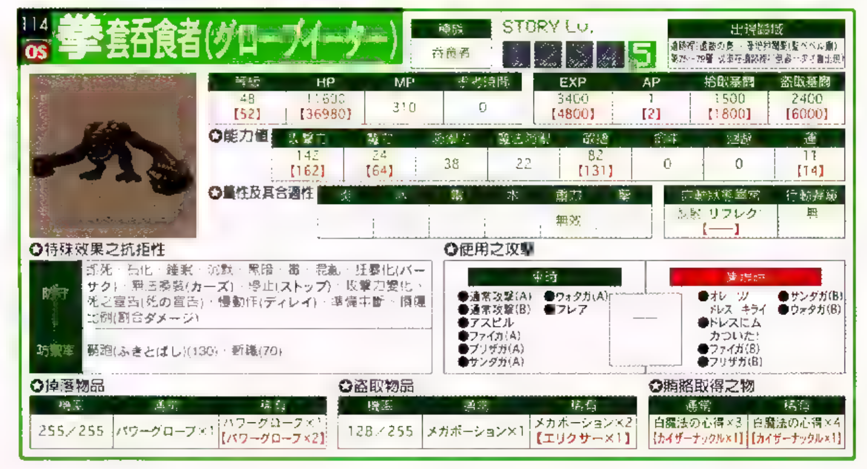
機率	通常	稀有
255/255	ウォールリング×1【エクスポーション×3】	ウォールリング×1【エクスポーション×5】

盜取物品

機率	通常	稀有
128/255	エクスポーション×1【光の腕輪×1】	エクスポーション×2【光の腕輪×2】

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



114 OS 拳套吞食者(グローブイーター)

種族	STORY Lv.	出現區域
吞食者	5	[illegible]

等級	HP	MP	思考時間	EXP	AP	拾取基爾	盜取基爾
48【52】	11600【36980】	310	0	3400【4800】	1【2】	1500【1800】	2400【6000】

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
142【162】	24【64】	38	22	82【131】	0	0	11【14】

屬性及其合適性

炎	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	行動障礙
				無效		永久 リフレク【——】	無

特殊效果之抗拒性

耐性	即死・石化・睡眠・沉默・黑暗・毒・混亂・狂暴化(バーサク)・無法機裝(カーズ)・停止(ストップ)・攻擊力變化・死之宣告(死の宣告)・慢動作(ディレイ)・準備中斷・傷害比例(割合ダメージ)
防禦率	擊飛(ふきとばし)(130)・斬鐵(70)

使用之攻擊

平時	瀕死時
●通常攻擊(A) ●通常攻擊(B) ●アスピル ●ファイガ(A) ●ブリザガ(A) ●サンダガ(A) ●ウォタガ(A) ●フレア	●オレ ツ ドレス キライ ●ドレスにムカついた! ●ファイガ(B) ●ブリザガ(B) ●サンダガ(B) ●ウォタガ(B)

掉落物品

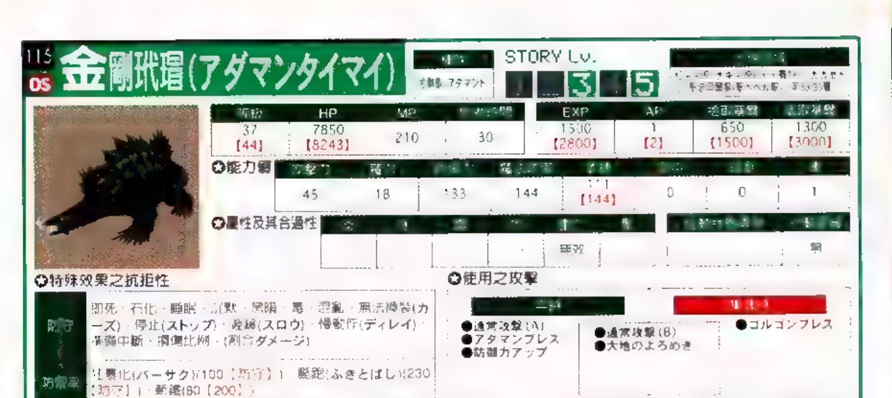
機率	通常	稀有
255/255	パワーグローブ×1	パワーグローブ×1【パワーグローブ×2】

盜取物品

機率	通常	稀有
128/255	メガポーション×1	メガポーション×2【エリクサー×1】

賄賂取得之物

通常	稀有
白魔法の心得×3【カイザーナックル×1】	白魔法の心得×4【カイザーナックル×1】



115 金剛玳瑁(アダマンタイマイ)

OS

STORY Lv. 3 5

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
37 [44]	7850 [8243]	210	30	1500 [2800]	1 [2]	650 [1500]	1300 [3000]

能力值

攻撃力	防禦力	魔力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
45	18	133	144	1 [144]	0	0	1

屬性及其合適性

				無效			弱

特殊效果之抗拒性

防守：即死・石化・睡眠・沉默・黑暗・毒・混亂・無法使用(カーズ)・停止(ストップ)・遲緩(スロウ)・慢動作(ディレイ)・準備中斷・按傷比例・(割合ダメージ)

防禦率：狂暴化(バーサク)(100【防守】)・擊飛(ふきとばし)(230【防守】)・斬鐵(80【200】)

使用之攻擊

- 通常攻擊(A)
- アタマンプレス
- 防御力アップ
- 通常攻擊(B)
- 大地のよろめき
- ゴルゴンプレス

掉落物品

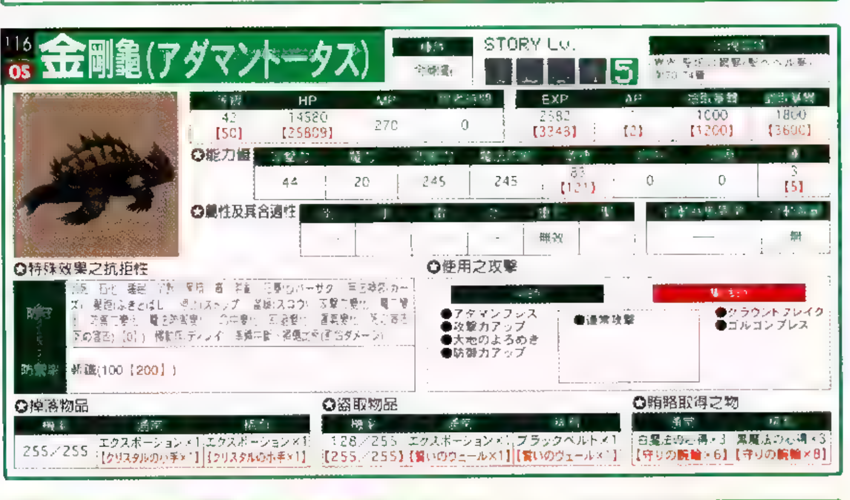
機率	通常	稀有
255/255	ハイポーション×4【ブラックベルト×1】	エクスポーション×1【ブラックベルト×1】

盜取物品

機率	通常	稀有
128/255【255/255】	エクスポーション×1【神秘のヴェール×1】	マッスルベルト×1【神秘のヴェール×1】

賄賂取得之物

通常	稀有
エクスポーション×1【守りの腕輪×1】	エクスポーション×2【守りの腕輪×2】



116 金剛龜(アダマントータス)

OS

STORY Lv. 5

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
42 [50]	14520 [25809]	270	0	2582 [3343]	[2]	1000 [1200]	1800 [3600]

能力值

攻撃力	防禦力	魔力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
44	20	245	245	83 [121]	0	0	3 [5]

屬性及其合適性

-			-	無效		—	弱

特殊效果之抗拒性

防守：即死・石化・睡眠・沉默・黑暗・毒・混亂・狂暴化(バーサク)・無法使用(カーズ)・擊飛(ふきとばし)・停止(ストップ)・遲緩(スロウ)・攻擊力變化・魔力變化・防禦力變化・魔法防禦變化・命中變化・迴避變化・運氣變化・死之宣告(死の宣告)[0]・慢動作(ディレイ)・準備中斷・按傷比例(割合ダメージ)

防禦率：斬鐵(100【200】)

使用之攻擊

- アタマンプレス
- 攻撃力アップ
- 大地のよろめき
- 防御力アップ
- 通常攻擊
- グラウンドブレイク
- ゴルゴンプレス

掉落物品

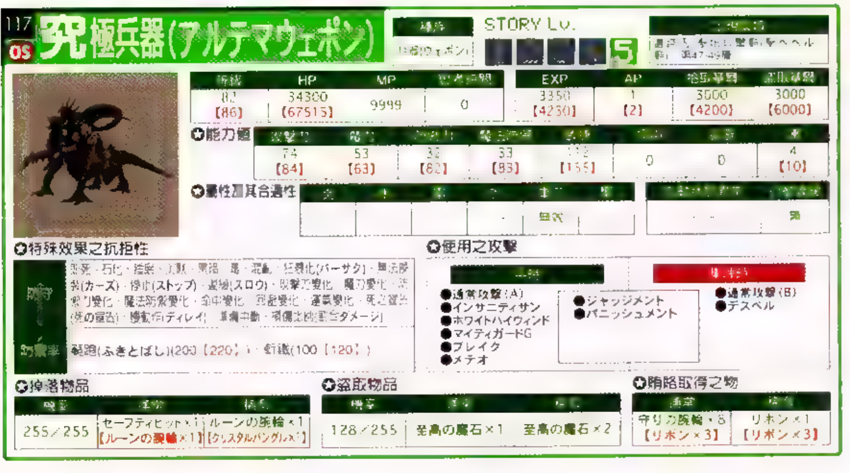
機率	通常	稀有
255/255	エクスポーション×1【クリスタルの小手×1】	エクスポーション×1【クリスタルの小手×1】

盜取物品

機率	通常	稀有
128/255【255/255】	エクスポーション×1【誓いのヴェール×1】	ブラックベルト×1【誓いのヴェール×1】

賄賂取得之物

通常	稀有
白魔法の心得×3【守りの腕輪×6】	黒魔法の心得×3【守りの腕輪×8】



117 究極兵器(アルテマウェポン)

OS

STORY Lv. 5

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
82 [86]	34300 [67515]	9999	0	3350 [4230]	1 [2]	3500 [4200]	3000 [6000]

能力值

攻撃力	防禦力	魔力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
74 [84]	53 [63]	32 [82]	33 [93]	112 [155]	0	0	4 [10]

屬性及其合適性

			-	無效		-	弱

特殊效果之抗拒性

防守：即死・石化・睡眠・沉默・黑暗・毒・混亂・狂暴化(バーサク)・無法使用(カーズ)・停止(ストップ)・遲緩(スロウ)・攻擊力變化・魔力變化・防禦力變化・魔法防禦變化・命中變化・迴避變化・運氣變化・死之宣告(死の宣告)・慢動作(ディレイ)・準備中斷・按傷比例(割合ダメージ)

防禦率：擊飛(ふきとばし)(200【220】)・斬鐵(100【120】)

使用之攻擊

- 通常攻擊(A)
- インサニティサン
- ホワイトハイウィンド
- マイティガードG
- ブレイク
- メテオ
- ジャッジメント
- バニッシュメント
- 通常攻擊(B)
- デスペル

掉落物品

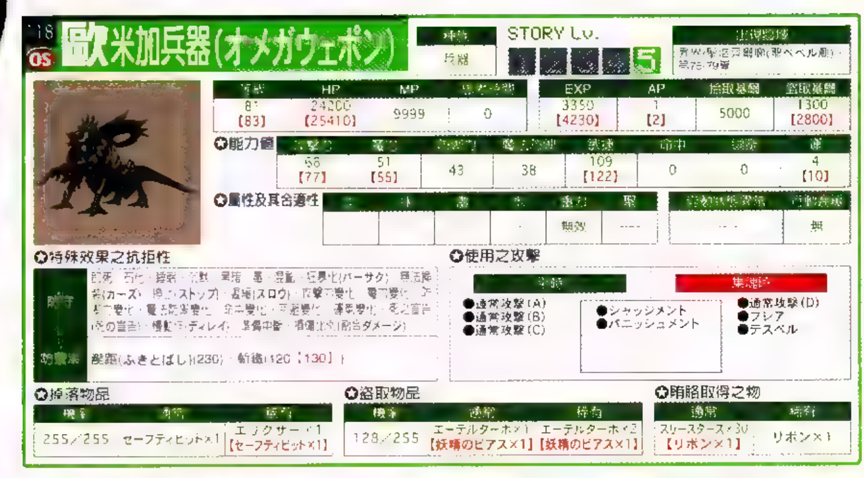
機率	通常	稀有
255/255	セーフティビット×1【ルーンの腕輪×1】	ルーンの腕輪×1【クリスタルバングル×1】

盜取物品

機率	通常	稀有
128/255	至高の魔石×1	至高の魔石×2

賄賂取得之物

通常	稀有
守りの腕輪×8【リボン×3】	リボン×1【リボン×3】



118 OS 歐米加兵器(オメガウェポン)

種族	STORY Lv.	出現場所
兵器	5	[illegible](聖ベベル廟)・第75-79層

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	拾取基盤	盜取基盤
81 [83]	24200 [25410]	9999	0	3350 [4230]	1 [2]	5000	1300 [2800]

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
56 [77]	51 [55]	43	38	109 [122]	0	0	4 [10]

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	[illegible]	[illegible]
				無效	----	---	無

特殊效果之抗拒性

- 防守：即死・石化・睡眠・沈默・黑暗・毒・混亂・狂暴化(バーサク)・無法操作(カーズ)・停止(ストップ)・緩慢(スロウ)・攻擊力變化・魔力變化・防禦力變化・魔法防禦變化・命中變化・迴避變化・運氣變化・死之宣告(死の宣告)・慢動作(ディレイ)・準備中斷・損傷比例(割合ダメージ)
- 防禦率：擊飛(ふきとばし)(230)・斬鐵(120【130】)

使用之攻擊

- ●通常攻擊(A) ●通常攻擊(B) ●通常攻擊(C)
- ●シャッジメント ●バニッシュメント
- ●通常攻擊(D) ●フレア ●デスペル

掉落物品

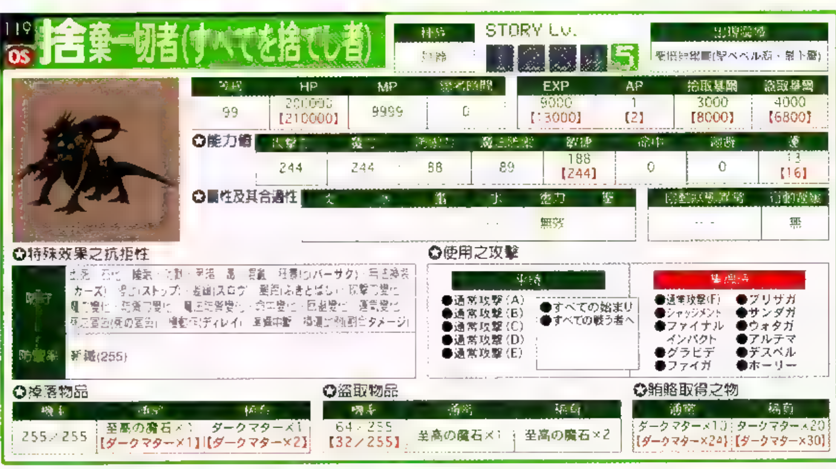
機率	通常	稀有
255/255	セーフティビット×1	エリクサー×1【セーフティビット×1】

盜取物品

機率	通常	稀有
128/255	エーテルターボ×1【妖精のピアス×1】	エーテルターボ×2【妖精のピアス×1】

賄賂取得之物

通常	稀有
スリースターズ×30【リボン×1】	リボン×1



119 OS 捨棄一切者(すべてを捨てし者)

種族	STORY Lv.	出現場所
[illegible]	5	[illegible](聖ベベル廟・最下層)

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	拾取基盤	盜取基盤
99	200000 [210000]	9999	0	9000 [13000]	1 [2]	3000 [8000]	4000 [6800]

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
244	244	88	89	188 [244]	0	0	13 [16]

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	[illegible]	[illegible]
				無效		---	無

特殊效果之抗拒性

- 防守：即死・石化・睡眠・沈默・黑暗・毒・混亂・狂暴化(バーサク)・無法操作(カーズ)・停止(ストップ)・緩慢(スロウ)・擊飛(ふきとばし)・攻擊力變化・魔力變化・防禦力變化・魔法防禦變化・命中變化・迴避變化・運氣變化・死之宣告(死の宣告)・慢動作(ディレイ)・準備中斷・損傷比例(割合ダメージ)
- 防禦率：斬鐵(255)

使用之攻擊

- ●通常攻擊(A) ●通常攻擊(B) ●通常攻擊(C) ●通常攻擊(D) ●通常攻擊(E)
- ●すべての始まり ●すべての戦う者へ
- ●通常攻擊(F) ●シャッジメント ●ファイナルインパクト ●グラビデ ●ファイガ ●ブリザガ ●サンダガ ●ウォタガ ●アルテマ ●デスペル ●ホーリー

掉落物品

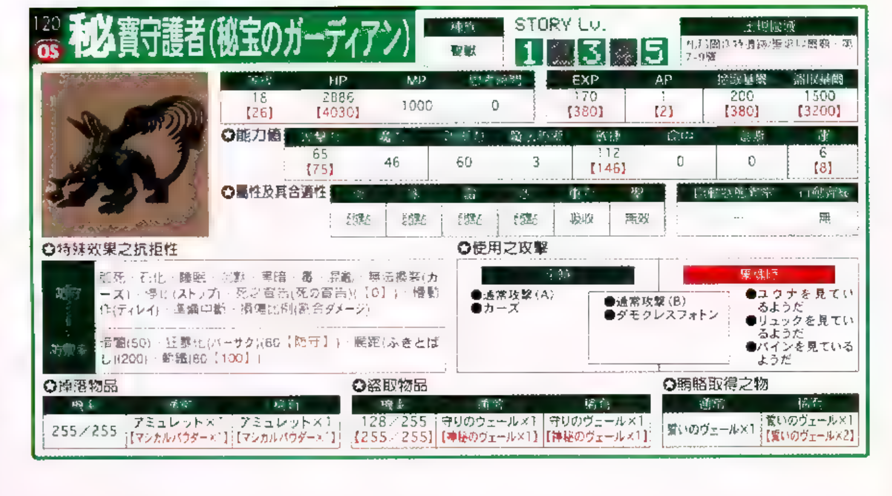
機率	通常	稀有
255/255	至高の魔石×1【ダークマター×1】	ダークマター×1【ダークマター×2】

盜取物品

機率	通常	稀有
64/255 【32/255】	至高の魔石×1	至高の魔石×2

賄賂取得之物

通常	稀有
ダークマター×10【ダークマター×24】	ダークマター×20【ダークマター×30】



120 OS 秘寶守護者(秘宝のガーディアン)

種族	STORY Lv.	出現場所
聖獸	1・3・5	[illegible]・第7-9層

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	拾取基盤	盜取基盤
18 [26]	2886 [4030]	1000	0	170 [380]	1 [2]	200 [380]	1500 [3200]

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
65 [75]	46	60	3	112 [146]	0	0	6 [8]

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	[illegible]	[illegible]
弱點	弱點	弱點	弱點	吸收	無效	---	無

特殊效果之抗拒性

- 防守：即死・石化・睡眠・沈默・黑暗・毒・混亂・無法操作(カーズ)・停止(ストップ)・死之宣告(死の宣告)(【0】)・慢動作(ディレイ)・準備中斷・損傷比例(割合ダメージ)
- 防禦率：毒(50)・狂暴化(バーサク)(60【防守】)・擊飛(ふきとばし)(200)・斬鐵(80【100】)

使用之攻擊

- ●通常攻擊(A) ●カーズ
- ●通常攻擊(B) ●ダモクレスフォトン
- ●ユウナを見ているようだ ●リュックを見ているようだ ●パインを見ているようだ

掉落物品

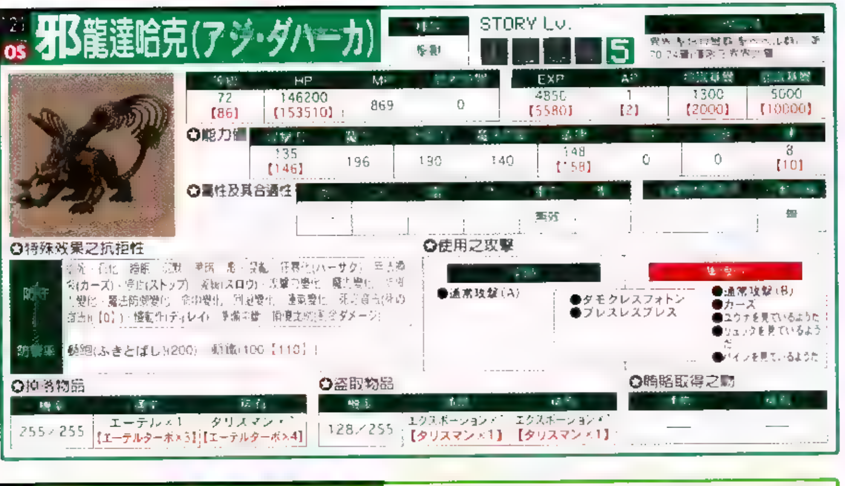
機率	通常	稀有
255/255	アミュレット×1【マジカルパウダー×1】	アミュレット×1【マジカルパウダー×1】

盜取物品

機率	通常	稀有
128/255 【255/255】	守りのヴェール×1【神秘のヴェール×1】	守りのヴェール×1【神秘のヴェール×1】

賄賂取得之物

通常	稀有
誓いのヴェール×1	誓いのヴェール×1【誓いのヴェール×2】



121 邪龍達哈克(アジ・ダハーカ)

STORY Lv. 5

等級	HP	MP		EXP	AP		
72 [86]	146200 [153510]	869	0	4850 [5580]	1 [2]	1300 [2000]	5000 [10000]

能力値

135 [146]	196	130	140	148 [158]	0	0	8 [10]

屬性及其合適性

特殊效果之抗拒性

防禦率: 吹飛(ふきとばし)(200) 斬鐵(100 [110])

使用之攻擊

- 通常攻撃(A)
- ダモクレスフォトン
- ブレスレスブレス
- 通常攻撃(B)
- カース
- ユウナを見ているようだ
- リュックを見ているようだ
- パインを見ているようだ

掉落物品

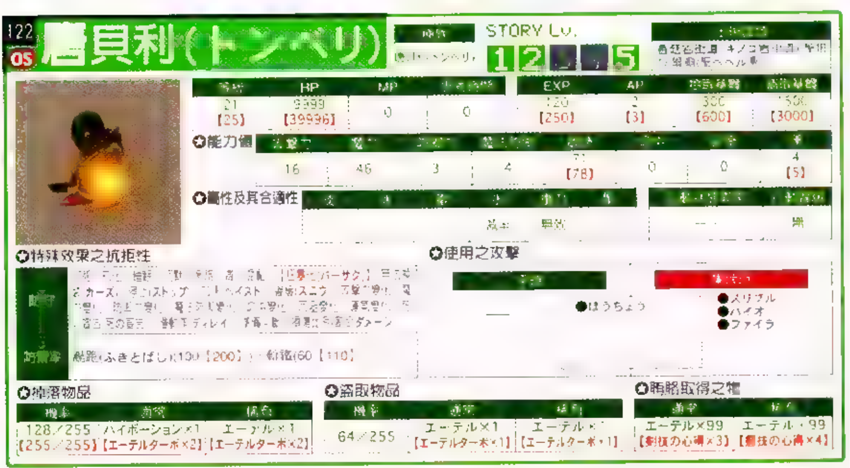
機率	通常	稀有
255/255	エーテル×1 [エーテルターボ×3]	タリスマン×1 [エーテルターボ×4]

盜取物品

機率	通常	稀有
128/255	エクスポーション×1 [タリスマン×1]	エクスポーション×1 [タリスマン×1]

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



122 唐貝利(トンベリ)

STORY Lv. 1 2 5

等級	HP	MP		EXP	AP		
21 [25]	9999 [39996]	0	0	120 [250]	2 [3]	300 [600]	1500 [3000]

能力値

16	46	3	4	77 [78]	0	0	4 [5]

屬性及其合適性

特殊效果之抗拒性

防禦率: 吹飛(ふきとばし)(130 [200]) 斬鐵(60 [110])

使用之攻擊

- —
- ほうちょう
- ハイオ
- ファイラ

掉落物品

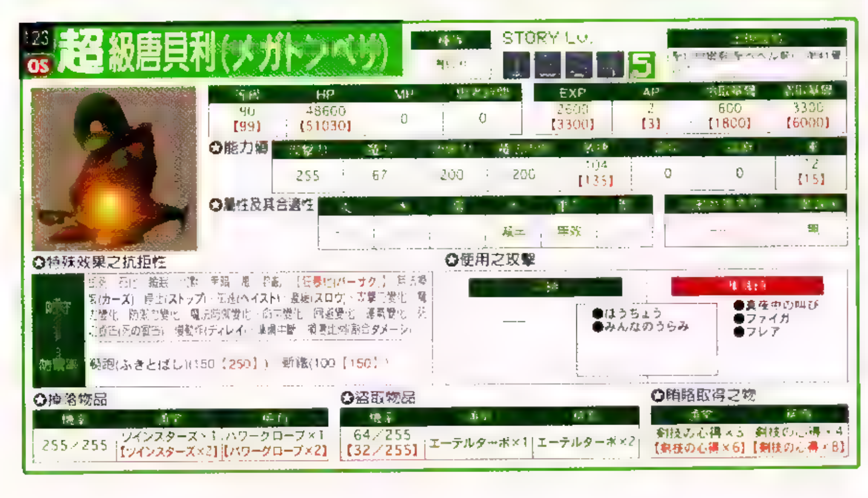
機率	通常	稀有
128/255 [255/255]	ハイポーション×1 [エーテルターボ×2]	エーテル×1 [エーテルターボ×2]

盜取物品

機率	通常	稀有
64/255	エーテル×1 [エーテルターボ×1]	エーテル×1 [エーテルターボ×1]

賄賂取得之物

通常	稀有
エーテル×99 [剣技の心得×3]	エーテル×99 [剣技の心得×4]



123 超級唐貝利(メガトンベリ)

STORY Lv. 5

等級	HP	MP		EXP	AP		
90 [99]	48600 [51030]	0	0	2600 [3300]	2 [3]	600 [1800]	3300 [6000]

能力値

255	67	200	200	104 [135]	0	0	12 [15]

屬性及其合適性

特殊效果之抗拒性

防禦率: 吹飛(ふきとばし)(150 [250]) 斬鐵(100 [150])

使用之攻擊

- —
- ほうちょう
- みんなのうらみ
- 真夜中の叫び
- ファイガ
- フレア

掉落物品

機率	通常	稀有
255/255	ツインスターズ×1 [ツインスターズ×2]	パワーグローブ×1 [パワーグローブ×2]

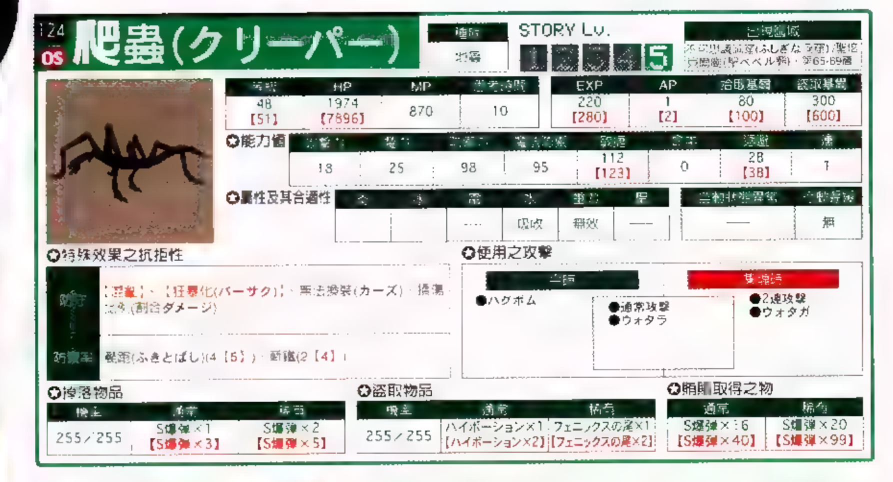
盜取物品

機率	通常	稀有
64/255 [32/255]	エーテルターボ×1	エーテルターボ×2

賄賂取得之物

通常	稀有
剣技の心得×5 [剣技の心得×6]	剣技の心得×4 [剣技の心得×8]





124 OS 爬蟲(クリーパー)

種族	STORY Lv.	出現區域
昆蟲	5	不可思議洞窟(ふしぎな洞窟)/聖貝韋爾廟(聖ベベル廟)・第65-69層

等級	HP	MP	思考時間	EXP	AP	拾取基礎	盜取基礎
48 【51】	1974 【7896】	870	10	220 【280】	1 【2】	80 【100】	300 【600】

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
18	25	98	95	112 【123】	0	28 【38】	1

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	行動延遲
		—	吸收	無效	—	—	無

特殊效果之抗拒性

無效	【混亂】、【狂暴化(バーサク)】、無法換裝(カーズ)、損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	擊飛(ふきとばし)(4【5】)、斷鐵(2【4】)

使用之攻擊

平時		暴走時
●ハグホム	●通常攻擊 ●ウォタラ	●2連攻擊 ●ウォタガ

掉落物品

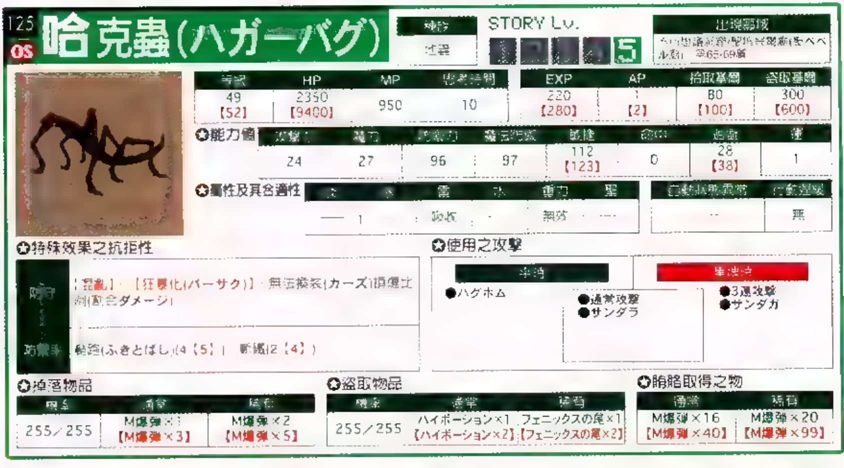
機率	通常	稀有
255/255	S爆弾×1 【S爆弾×3】	S爆弾×2 【S爆弾×5】

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	ハイポーション×1 【ハイポーション×2】	フェニックスの尾×1 【フェニックスの尾×2】

賄賂取得之物

通常	稀有
S爆弾×16 【S爆弾×40】	S爆弾×20 【S爆弾×99】



125 OS 哈克蟲(ハガーバグ)

種族	STORY Lv.	出現區域
昆蟲	5	不可思議洞窟/聖貝韋爾廟(聖ベベル廟)・第65-69層

等級	HP	MP	思考時間	EXP	AP	拾取基礎	盜取基礎
49 【52】	2350 【9400】	950	10	220 【280】	1 【2】	80 【100】	300 【600】

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
24	27	96	97	112 【123】	0	28 【38】	1

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	行動延遲
—	—	吸收	—	無效	—	—	無

特殊效果之抗拒性

無效	【混亂】、【狂暴化(バーサク)】、無法換裝(カーズ)、損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	擊飛(ふきとばし)(4【5】)、斷鐵(2【4】)

使用之攻擊

平時		暴走時
●ハグホム	●通常攻擊 ●サンダラ	●3連攻擊 ●サンダガ

掉落物品

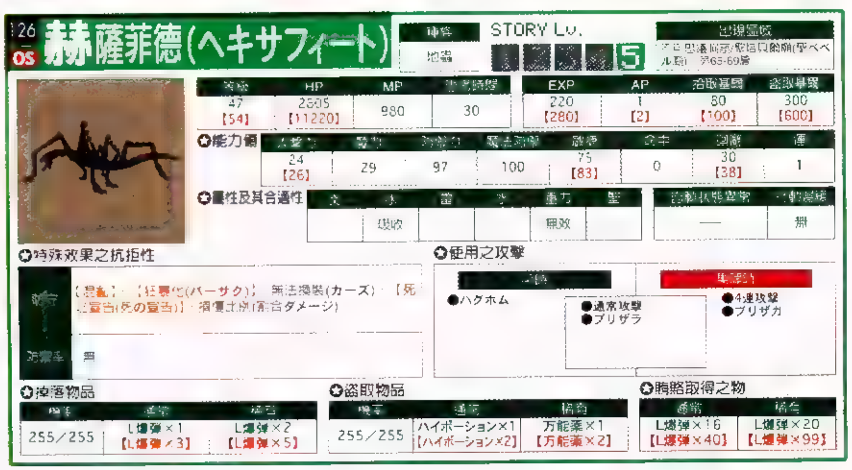
機率	通常	稀有
255/255	M爆弾×1 【M爆弾×3】	M爆弾×2 【M爆弾×5】

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	ハイポーション×1 【ハイポーション×2】	フェニックスの尾×1 【フェニックスの尾×2】

賄賂取得之物

通常	稀有
M爆弾×16 【M爆弾×40】	M爆弾×20 【M爆弾×99】



126 OS 赫薩菲德(ヘキサフィート)

種族	STORY Lv.	出現區域
昆蟲	5	不可思議洞窟/聖貝韋爾廟(聖ベベル廟)・第65-69層

等級	HP	MP	思考時間	EXP	AP	拾取基礎	盜取基礎
47 【54】	2805 【11220】	980	30	220 【280】	1 【2】	80 【100】	300 【600】

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
24 【26】	29	97	100	75 【83】	0	30 【38】	1

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	行動延遲
	吸收			無效		—	無

特殊效果之抗拒性

無效	【混亂】、【狂暴化(バーサク)】、無法換裝(カーズ)、【死亡宣告(死の宣告)】、損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	無

使用之攻擊

平時		暴走時
●ハグホム	●通常攻擊 ●ブリザラ	●4連攻擊 ●ブリザガ

掉落物品

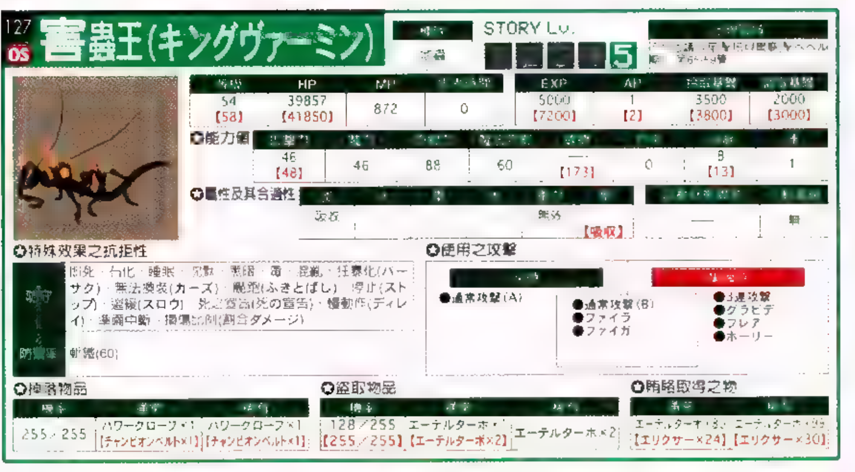
機率	通常	稀有
255/255	L爆弾×1 【L爆弾×3】	L爆弾×2 【L爆弾×5】

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	ハイポーション×1 【ハイポーション×2】	万能薬×1 【万能薬×2】

賄賂取得之物

通常	稀有
L爆弾×16 【L爆弾×40】	L爆弾×20 【L爆弾×99】



127 害蟲王(キングヴァーミン)

STORY Lv. 5

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
54 【58】	39857 【41850】	872	0	5000 【7200】	1 【2】	3500 【3800】	2000 【3000】

✪能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
46 【48】	46	88	60	— 【173】	0	8 【13】	1

✪屬性及其合適性

弱点 / 無効 【吸収】 / — / 無

✪特殊效果之抗拒性

即死・石化・睡眠・沉默・黑暗・毒・混亂・狂暴化(バーサク)・無法攻擊(カーズ)・飛跑(ふきとばし)・停止(ストップ)・遲緩(スロウ)・死之宣告(死の宣告)・慢動作(ディレイ)・準備中斷・揭爆比例(割合ダメージ)

防禦率：斬鐵(60)

✪使用之攻擊

- 通常攻擊(A)
- 通常攻擊(B)
- ファイラ
- ファイガ
- 3連攻擊
- グラビデ
- フレア
- ホーリー

✪掉落物品

機率	普通	稀有
255／255	パワークローブ×1 【チャンピオンベルト×1】	パワークローブ×1 【チャンピオンベルト×1】

✪盜取物品

機率	普通	稀有
128／255 【255／255】	エーテルターボ×1 【エーテルターボ×2】	エーテルターボ×2

✪賄賂取得之物

普通	稀有
エーテルターボ×8 【エリクサー×24】	エーテルターボ×99 【エリクサー×30】



128 蟲后(インセクトマザー)

STORY Lv. 5

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
73 【94】	48796 【51236】	968	0	1200 【2200】	【2】	1000 【2700】	2600 【4300】

✪能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
222	255	90	98	244 【255】	0	10 【13】	33 【41】

✪屬性及其合適性

無効 【吸収】 / 無効 【吸収】 / 無効 / 無

✪特殊效果之抗拒性

睡眠・【混亂】・【狂暴化(バーサク)】・無法攻擊(カーズ)・飛跑(ふきとばし)・停止(ストップ)(【0】)・遲緩(スロウ)(【0】)・慢動作(ディレイ)・準備中斷・揭爆比例(割合ダメージ)

防禦率：斬鐵(85【90】)

✪使用之攻擊

- 通常攻擊(A)
- スリプル
- スロウ
- 通常攻擊(B)
- ファイガ
- サンダガ
- ここを見ているようだ
- ユ…クを見ているようだ
- パインを見ているようだ
- グラビデ

✪掉落物品

機率	普通	稀有
255／255	魔力の泉×2 【炎と氷の閃光×1】	極光の指輪×1 【炎と氷の指輪×1】

✪盜取物品

機率	普通	稀有
64／255 【32／255】	エーテル×1 【エリクサー×1】	エーテル×2 【エリクサー×2】

✪賄賂取得之物

普通	稀有
フォーハンド×1 【白魔法の真髄×2】	白魔法の真髄×2 【白魔法の真髄×3】



129 必殺蟲(クリティカルバグ)

STORY Lv. 5

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
78 【94】	57234 【60096】	908	0	1400 【2800】	【2】	1000 【2700】	2600 【4300】

✪能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
222	255	102	102	244 【255】	0	10 【13】	33 【41】

✪屬性及其合適性

無効 【吸収】 / 無効 【吸収】 / 無効 / — / 無

✪特殊效果之抗拒性

睡眠・【混亂】・【狂暴化(バーサク)】・無法攻擊(カーズ)・飛跑(ふきとばし)・停止(ストップ)(【0】)・遲緩(スロウ)(【0】)・慢動作(ディレイ)・準備中斷・揭爆比例(割合ダメージ)

防禦率：斬鐵(85【90】)

✪使用之攻擊

- 通常攻擊(A)
- バイオ
- ヘイスト
- 通常攻擊(B)
- ブリザガ
- ウォタガ
- 銃キライ
- 銃へのうらみ
- 鉄キライ
- 鉄へのうらみ
- 魔導士キライ
- 魔導士へのうらみ

✪掉落物品

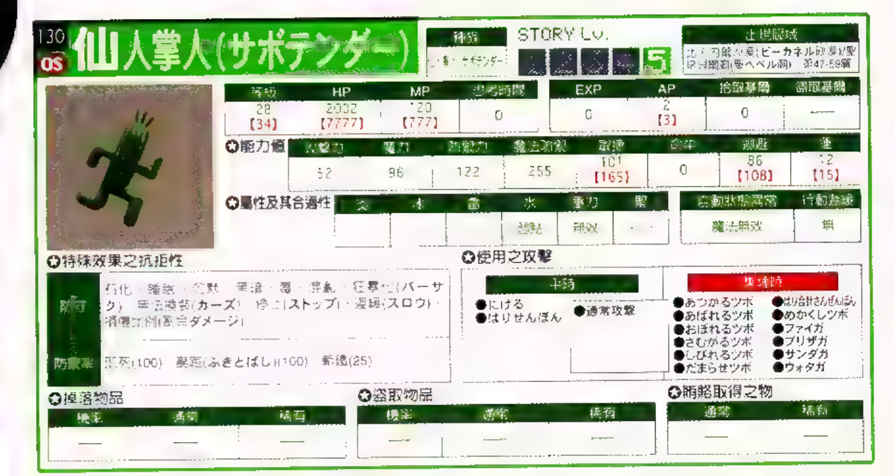
機率	普通	稀有
255／255	体力の泉×2 【雷と水の閃光×1】	浄水の指輪×1 【炎と氷の指輪×1】

✪盜取物品

機率	普通	稀有
64／255 【32／255】	エーテル×1 【エリクサー×1】	エーテル×2 【エリクサー×2】

✪賄賂取得之物

普通	稀有
フォーフレス×1 【黒魔法の真髄×2】	黒魔法の真髄×2 【黒魔法の真髄×3】



130 仙人掌人(サボテンダー) OS

種族	STORY Lv.	出現區域
仙人掌(サボテンダー)	5	地下洞窟(ビーカネル砂漠)/聖[illegible](ベベル廟) 第47-59層

等級	HP	MP	思考時間	EXP	AP	拾取賽爾	盜取賽爾
28【34】	2002【7777】	120【777】	0	0	2【3】	0	—

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
52	96	122	255	101【165】	0	86【108】	12【15】

屬性及其合適性

炎	水	雷	冰	重力	聖	自動狀態異常	行動延遲
			弱點	無效	—	魔法無效	無

特殊效果之抗拒性

- 無效：石化、睡眠、沉默、黑暗、毒、混亂、狂暴化(バーサク)、詛咒魔法(カーズ)、停止(ストップ)、遲緩(スロウ)、損傷比例(割合ダメージ)
- 防禦率：即死(100)、擊退(ふきとばし)(100)、斬鐵(25)

使用之攻擊

- 平時：●にげる ●はりせんぼん ●通常攻擊
- 集魂時：●あつかるツボ ●あばれるツボ ●おぼれるツボ ●さむがるツボ ●しびれるツボ ●だまらせツボ ●はり合計さんぜんぼん ●めかくしツボ ●ファイガ ●ブリザガ ●サンダガ ●ウォタガ

掉落物品

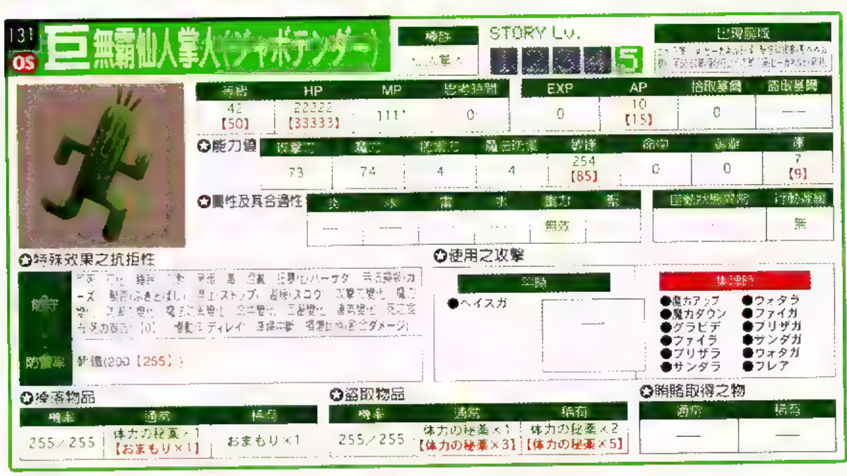
機率	通常	稀有
—	—	—

盜取物品

機率	通常	稀有
—	—	—

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



131 巨無霸仙人掌人(ジャボテンダー) OS

種族	STORY Lv.	出現區域
仙人掌	5	[illegible]

等級	HP	MP	思考時間	EXP	AP	拾取賽爾	盜取賽爾
42【50】	22222【33333】	1111	0	0	10【15】	0	—

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
73	74	4	4	254【85】	0	0	7【9】

屬性及其合適性

炎	水	雷	冰	重力	聖	自動狀態異常	行動延遲
—	—		—	無效		—	無

特殊效果之抗拒性

- 無效：即死、石化、睡眠、沉默、黑暗、毒、混亂、狂暴化(バーサク)、詛咒魔法(カーズ)、擊退(ふきとばし)、停止(ストップ)、遲緩(スロウ)、攻擊力變化、魔力變化、防禦力變化、魔法防禦變化、命中變化、迴避變化、運氣變化、死之宣告、[illegible](10)、機動延遲(ディレイ)、[illegible]、損傷比例(割合ダメージ)
- 防禦率：斬鐵(200【255】)

使用之攻擊

- 平時：●ヘイスガ —
- 集魂時：●魔力アップ ●魔力ダウン ●グラビデ ●ファイラ ●ブリザラ ●サンダラ ●ウォタラ ●ファイガ ●ブリザガ ●サンダガ ●ウォタガ ●フレア

掉落物品

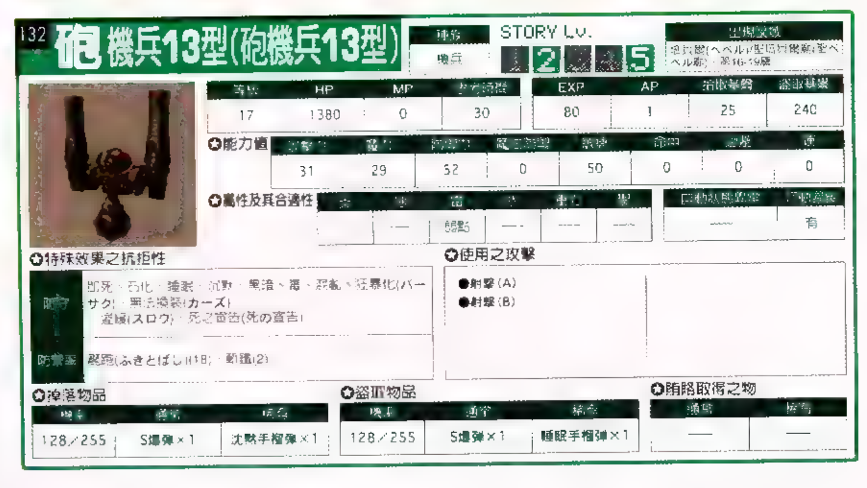
機率	通常	稀有
255/255	体力の秘薬×1【おまもり×1】	おまもり×1

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	体力の秘薬×1【体力の秘薬×3】	体力の秘薬×2【体力の秘薬×5】

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



132 砲 機兵13型(砲機兵13型)

種族	STORY Lv.	出現區域
機兵	2、5	地下洞窟(ベベル)/聖[illegible](ベベル廟) 第16-19層

等級	HP	MP	思考時間	EXP	AP	拾取賽爾	盜取賽爾
17	1380	0	30	80	1	25	240

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
31	29	52	0	50	0	0	0

屬性及其合適性

炎	水	雷	冰	重力	聖	自動狀態異常	行動延遲
	—	弱點	—	—	—	—	有

特殊效果之抗拒性

- 無效：即死、石化、睡眠、沉默、黑暗、毒、混亂、狂暴化(バーサク)、詛咒魔法(カーズ)、遲緩(スロウ)、死之宣告(死の宣告)
- 防禦率：擊退(ふきとばし)(18)、斬鐵(2)

使用之攻擊

- ●射擊(A)
- ●射擊(B)

掉落物品

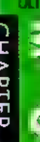
機率	通常	稀有
128/255	S爆彈×1	沈默手榴彈×1

盜取物品

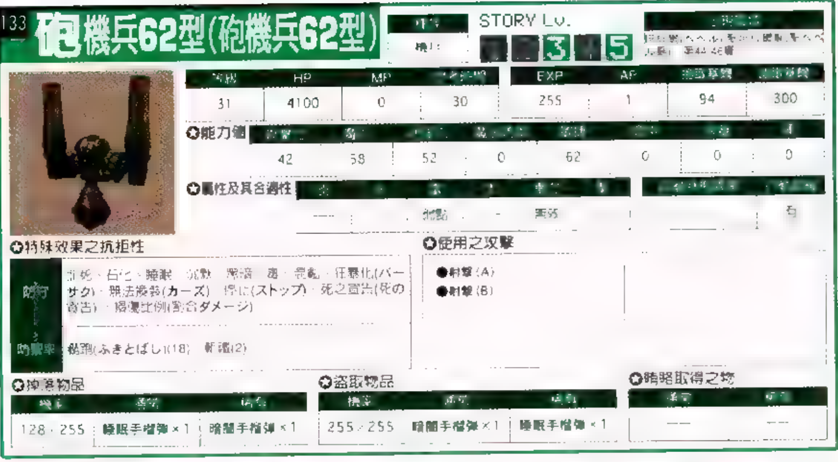
機率	通常	稀有
128/255	S爆彈×1	睡眠手榴彈×1

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—







133 砲機兵62型(砲機兵62型)

種族：機械　STORY Lv. 3 5

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
31	4100	0	30	255	1	94	300

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
42	58	52	0	62	0	0	0

屬性及其合適性

[illegible]						[illegible]	[illegible]
—		弱點		無效			有

特殊效果之抗拒性

防守：即死、石化、睡眠、沈默、黑暗、毒、混亂、狂暴化(バーサク)、魔法換裝(カーズ)、停止(ストップ)、死之宣告(死の宣告)、損傷比例(割合ダメージ)

防禦率：彈飛(ふきとばし)(18)　斬鐵(2)

使用之攻擊

- 射擊(A)
- 射擊(B)

掉落物品

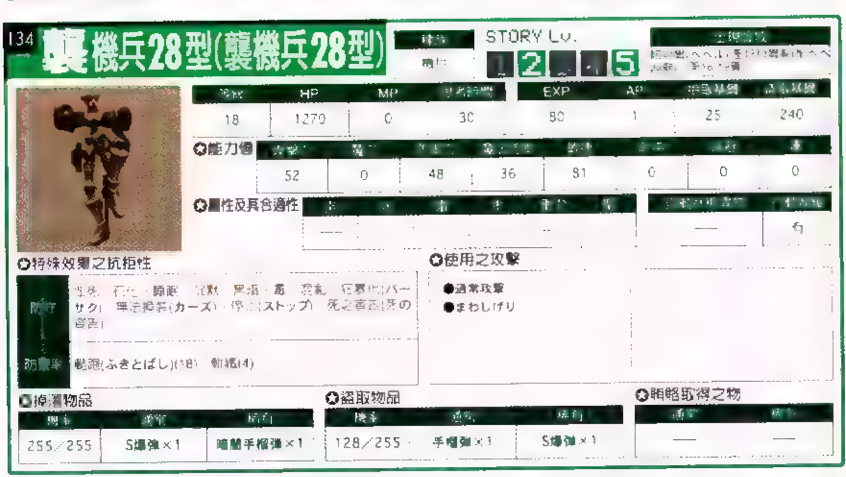
機率	通常	稀有
128/255	睡眠手榴彈×1	暗闇手榴彈×1

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	暗闇手榴彈×1	睡眠手榴彈×1

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



134 襲機兵28型(襲機兵28型)

種族：機械　STORY Lv. 2 5

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
18	1270	0	30	80	1	25	240

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
52	0	48	36	81	0	0	0

屬性及其合適性

[illegible]						[illegible]	[illegible]
—						—	有

特殊效果之抗拒性

防守：即死、石化、睡眠、沈默、黑暗、毒、混亂、狂暴化(バーサク)、魔法換裝(カーズ)、停止(ストップ)、死之宣告(死の宣告)

防禦率：彈飛(ふきとばし)(18)　斬鐵(4)

使用之攻擊

- 通常攻擊
- まわしげり

掉落物品

機率	通常	稀有
255/255	S爆彈×1	暗闇手榴彈×1

盜取物品

機率	通常	稀有
128/255	手榴彈×1	S爆彈×1

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—

135 襲機兵71型(襲機兵71型)

種族：機械　STORY Lv. 3 5

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
34	3800	0	30	255	1	94	300

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
42	0	52	36	89	0	0	0

屬性及其合適性

[illegible]						[illegible]	[illegible]
—				無效		—	有

特殊效果之抗拒性

防守：即死、石化、睡眠、沈默、黑暗、毒、混亂、狂暴化(バーサク)、魔法換裝(カーズ)、停止(ストップ)、死之宣告(死の宣告)、損傷比例(割合ダメージ)

防禦率：彈飛(ふきとばし)(18)　斬鐵(4)

使用之攻擊

- 通常攻擊(A)
- 通常攻擊(B)
- まわしげり

掉落物品

機率	通常	稀有
128/255	睡眠手榴彈×1	沈默手榴彈×1

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	沈默手榴彈×1	睡眠手榴彈×1

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



136 馬其那突擊兵(マキナレンジャー)

種族	STORY Lv.	出現區域
馬其那(マキナ)	3 5	米赫仁街道(ミヘン街道)/[illegible](聖ベベル廟)·第24-25層

等級	HP	MP	[illegible]時間	EXP	AP	拾取基礎	盜取基礎
23	2490	0	30	170	1	22	120

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
30	0	20	0	92	0	0	0

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	行動遲緩
		吸收					無

特殊效果之抗拒性

耐守	即死、石化、睡眠、沉默、毒、混亂、狂暴化(バーサク)、無法換裝(カーズ)、死之宣告(死の宣告)
防禦率	吹飛(ふきとばし)(6)

使用之攻擊

- 通常攻擊
- キラースパイク

掉落物品

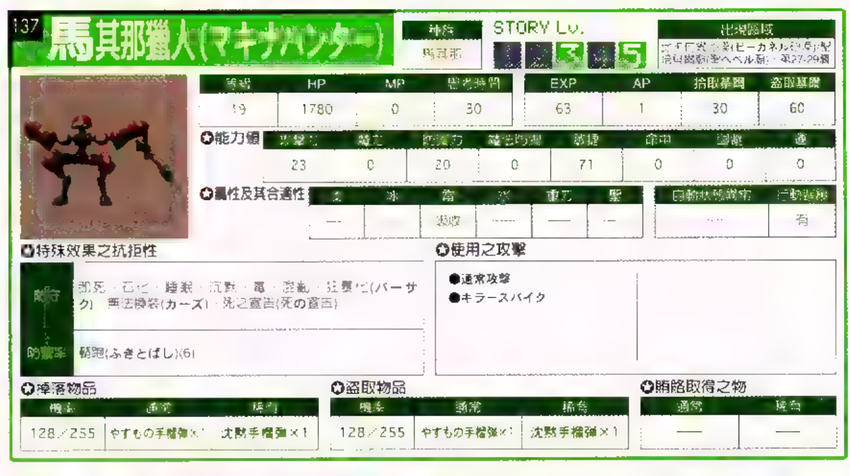
機率	通常	稀有
64/255	暗闇手榴彈×1	沉默手榴彈×1

盜取物品

機率	通常	稀有
128/255	S爆彈×1	M爆彈×1

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



137 馬其那獵人(マキナハンター)

種族	STORY Lv.	出現區域
馬其那	3 5	[illegible](ビーカネル砂漠)/[illegible](聖ベベル廟)·第27-29層

等級	HP	MP	[illegible]時間	EXP	AP	拾取基礎	盜取基礎
19	1780	0	30	63	1	30	60

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
23	0	20	0	71	0	0	0

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	行動遲緩
—		吸收	—	—	—	—	有

特殊效果之抗拒性

耐守	即死、石化、睡眠、沉默、毒、混亂、狂暴化(バーサク)、無法換裝(カーズ)、死之宣告(死の宣告)
防禦率	吹飛(ふきとばし)(6)

使用之攻擊

- 通常攻擊
- キラースパイク

掉落物品

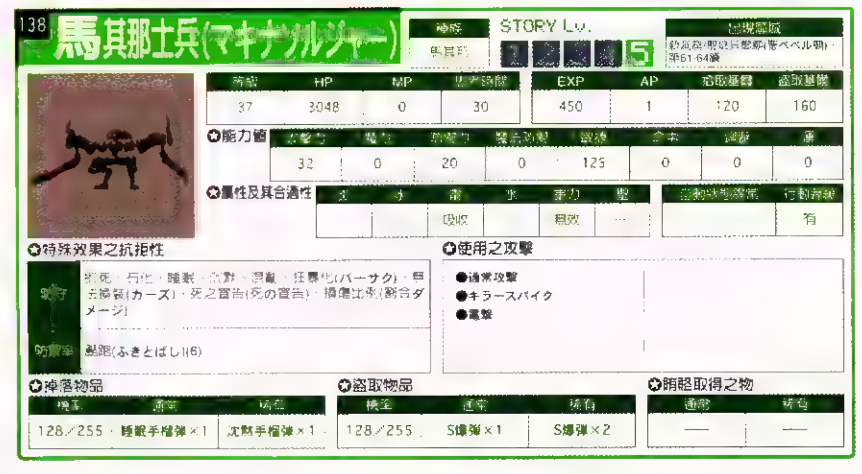
機率	通常	稀有
128/255	やすもの手榴彈×1	沉默手榴彈×1

盜取物品

機率	通常	稀有
128/255	やすもの手榴彈×1	沉默手榴彈×1

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



138 馬其那士兵(マキナソルジャー)

種族	STORY Lv.	出現區域
馬其那	5	[illegible](聖ベベル廟)·第61-64層

等級	HP	MP	[illegible]時間	EXP	AP	拾取基礎	盜取基礎
37	3048	0	30	450	1	120	160

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
32	0	20	0	125	0	0	0

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	行動遲緩
		吸收		無效	—		有

特殊效果之抗拒性

耐守	即死、石化、睡眠、沉默、混亂、狂暴化(バーサク)、無法換裝(カーズ)、死之宣告(死の宣告)、損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	吹飛(ふきとばし)(6)

使用之攻擊

- 通常攻擊
- キラースパイク
- 電擊

掉落物品

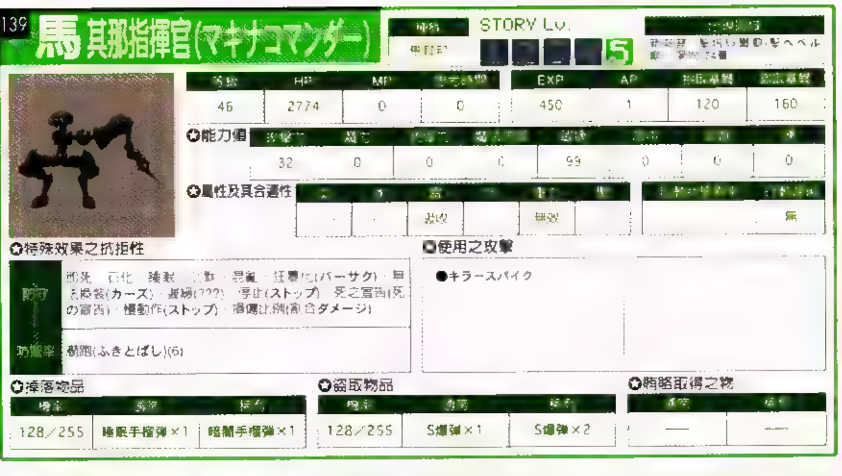
機率	通常	稀有
128/255	睡眠手榴彈×1	沉默手榴彈×1

盜取物品

機率	通常	稀有
128/255	S爆彈×1	S爆彈×2

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



139 馬其那指揮官(マキナコマンダー)

STORY Lv. 5

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
46	2774	0	0	450	1	120	160

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
32	0	0	0	99	0	0	0

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
-	-	吸收		無效			無

特殊效果之抗拒性

防守：即死・石化・睡眠・沈默・混亂・狂暴化(バーサク)・無法換裝(カーズ)・虚弱(???)・停止(ストップ)・死之宣告(死の宣告)・慢動作(ストップ)・百傷比例(割合ダメージ)

防禦率：驅跑(ふきとばし)(6)

使用之攻擊

●キラースパイク

掉落物品

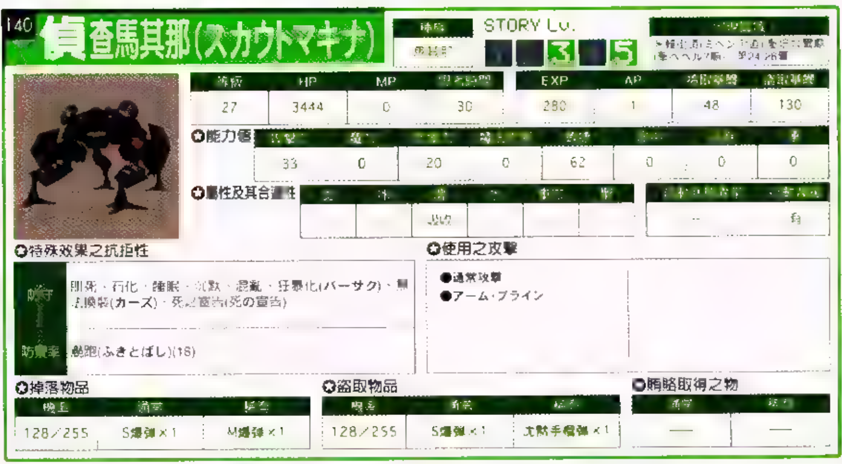
[illegible]	[illegible]	[illegible]
128/255	睡眠手榴彈×1	暗闇手榴彈×1

盜取物品

[illegible]	[illegible]	[illegible]
128/255	S爆彈×1	S爆彈×2

賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
—	—



140 偵查馬其那(スカウトマキナ)

STORY Lv. 3 5

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
27	3444	0	30	280	1	48	130

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
33	0	20	0	62	0	0	0

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
		吸收				--	有

特殊效果之抗拒性

防守：即死・石化・睡眠・沈默・混亂・狂暴化(バーサク)・無法換裝(カーズ)・死之宣告(死の宣告)

防禦率：驅跑(ふきとばし)(18)

使用之攻擊

●通常攻擊
●アーム・ブライン

掉落物品

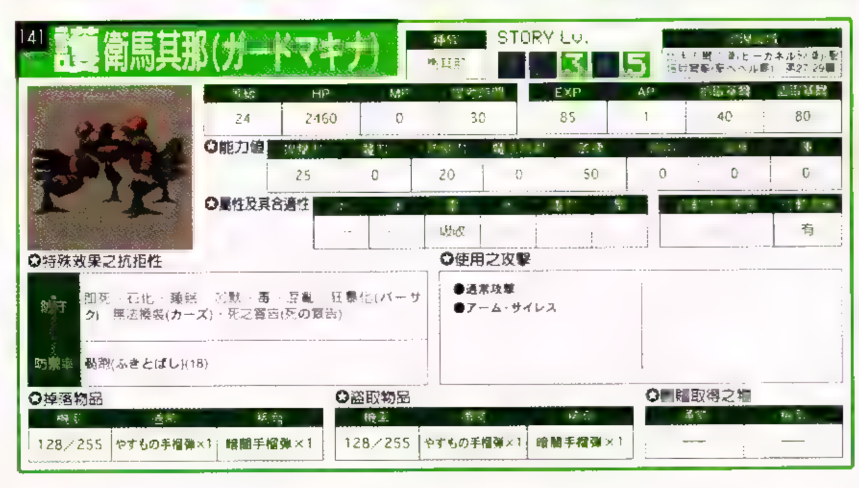
[illegible]	[illegible]	[illegible]
128/255	S爆彈×1	M爆彈×1

盜取物品

[illegible]	[illegible]	[illegible]
128/255	S爆彈×1	沈默手榴彈×1

賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
—	—



141 護衛馬其那(ガードマキナ)

STORY Lv. 3 5

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
24	2460	0	30	85	1	40	80

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
25	0	20	0	50	0	0	0

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
		吸收					有

特殊效果之抗拒性

防守：即死・石化・睡眠・沈默・毒・混亂・狂暴化(バーサク)・無法換裝(カーズ)・死之宣告(死の宣告)

防禦率：驅跑(ふきとばし)(18)

使用之攻擊

●通常攻擊
●アーム・サイレス

掉落物品

[illegible]	[illegible]	[illegible]
128/255	やすもの手榴彈×1	暗闇手榴彈×1

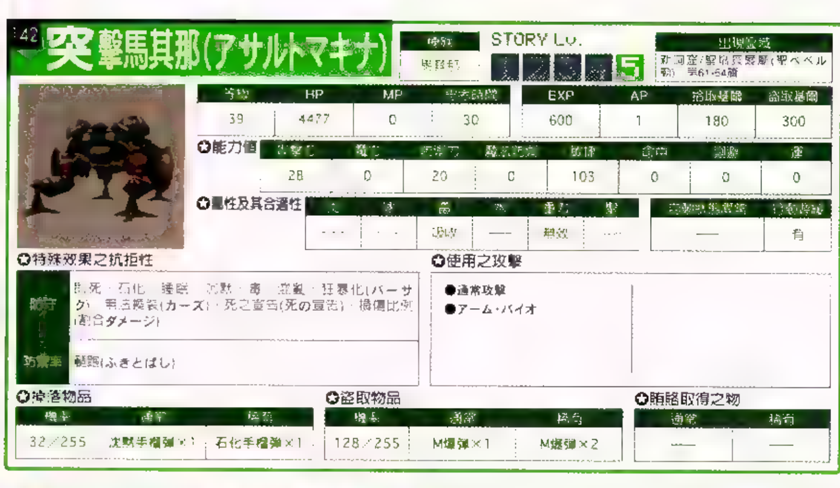
盜取物品

[illegible]	[illegible]	[illegible]
128/255	やすもの手榴彈×1	暗闇手榴彈×1

賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
—	—





142 突擊馬其那(アサルトマキナ)

種族	STORY Lv.	出現區域
機械	5	新河窟/聖城寺院(聖ベベル廟) 第61-64層

等級	HP	MP	先攻時間	EXP	AP	拾取基礎	盜取基礎
39	4477	0	30	600	1	180	300

✪能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
28	0	20	0	103	0	0	0

✪屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	行動停滯
——	——	吸收	——	無效	——	——	有

✪特殊效果之抗拒性

防守：即死·石化·睡眠·沉默·毒·混亂·狂暴化(バーサク)·魔法封印(カーズ)·死之宣告(死の宣告)·損傷比例(割合ダメージ)

防禦率：吹飛(ふきとばし)

✪使用之攻擊

- 通常攻擊
- アーム・バイオ

✪掉落物品

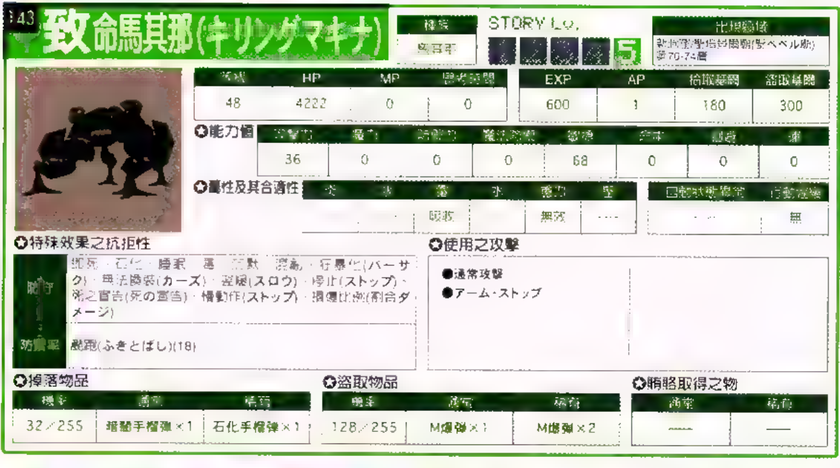
機率	通常	稀有
32／255	沉默手榴彈×1	石化手榴彈×1

✪盜取物品

機率	通常	稀有
128／255	M爆彈×1	M爆彈×2

✪賄賂取得之物

通常	稀有
——	——



143 致命馬其那(キリングマキナ)

種族	STORY Lv.	出現區域
機械	5	新河窟/聖城封閉廟(聖ベベル廟) 第70-74層

等級	HP	MP	先攻時間	EXP	AP	拾取基礎	盜取基礎
48	4222	0	0	600	1	180	300

✪能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
36	0	0	0	68	0	0	0

✪屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	行動停滯
		吸收		無效	——	——	無

✪特殊效果之抗拒性

防守：即死·石化·睡眠·毒·沉默·混亂·狂暴化(バーサク)·魔法封印(カーズ)·遲緩(スロウ)·停止(ストップ)·死之宣告(死の宣告)·慢動作(ストップ)·損傷比例(割合ダメージ)

防禦率：吹飛(ふきとばし)(18)

✪使用之攻擊

- 通常攻擊
- アーム・ストップ

✪掉落物品

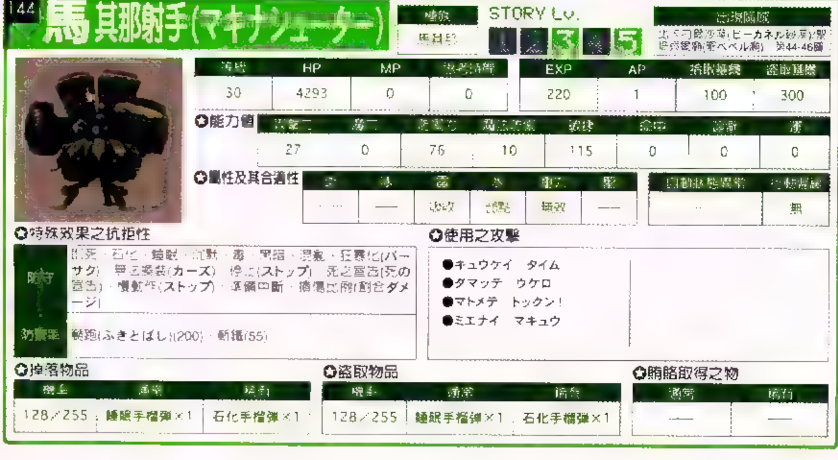
機率	通常	稀有
32／255	暗黑手榴彈×1	石化手榴彈×1

✪盜取物品

機率	通常	稀有
128／255	M爆彈×1	M爆彈×2

✪賄賂取得之物

通常	稀有
——	——



144 馬其那射手(マキナシューター)

種族	STORY Lv.	出現區域
機械	3 5	比卡涅爾沙漠(ビーカネル砂漠)/聖城寺院(聖ベベル廟) 第44-46層

等級	HP	MP	先攻時間	EXP	AP	拾取基礎	盜取基礎
30	4293	0	0	220	1	100	300

✪能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
27	0	76	10	115	0	0	0

✪屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	行動停滯
——	——	吸收	弱點	無效	——	——	無

✪特殊效果之抗拒性

防守：即死·石化·睡眠·沉默·毒·黑暗·混亂·狂暴化(バーサク)·魔法封印(カーズ)·停止(ストップ)·死之宣告(死の宣告)·慢動作(ストップ)·準備中斷·損傷比例(割合ダメージ)

防禦率：吹飛(ふきとばし)(200)·斬鐵(55)

✪使用之攻擊

- キュウケイ　タイム
- タマッテ　ウケロ
- マトメテ　トックン！
- ミエナイ　マキュウ

✪掉落物品

機率	通常	稀有
128／255	睡眠手榴彈×1	石化手榴彈×1

✪盜取物品

機率	通常	稀有
128／255	睡眠手榴彈×1	石化手榴彈×1

✪賄賂取得之物

通常	稀有
——	——

145 馬其那強襲手(マキナストライカー)

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
[illegible]	5	[illegible]

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
40	6722	0	0	1400	1	400	600

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
32	18	10[illegible]	20	126	0	0	0

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	雷	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
-	-	吸收	弱點	無效	無效	—	無

特殊效果之抗拒性

即死・石化・睡眠・沉默・黑暗・毒・麻痺・狂暴化(バーサク)・無法唸咒(カーズ)・停止(ストップ)・緩慢(スロウ)・攻擊力變化・魔力變化・防禦力變化・魔法防禦變化・命中變化・回避變化・速度變化・死之宣告(死の宣告)・慢動作(ディレイ)・準備中斷・損傷之倒(割合ダメージ)

防禦率：飄跑(ふきとばし)(200)・[illegible](55)

使用之攻擊

- キュウケイ　タイム
- タマッテ　ウケロ
- マトメテ　トックン!
- ミエナイ　マキュウ

掉落物品

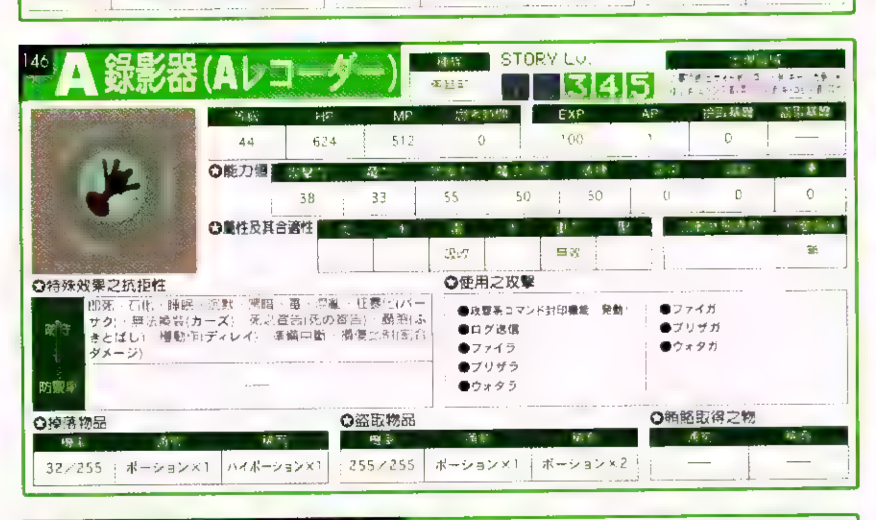
機率	[illegible]	[illegible]
128／255	L爆彈×3	石化手榴彈×1

盜取物品

機率	[illegible]	[illegible]
128／255	L爆彈×1	L爆彈×2

賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
—	—



146 A錄影器(Aレコーダー)

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
[illegible]	3 4 5	[illegible]

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
44	624	512	0	100	1	0	—

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
38	33	55	50	50	0	0	0

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	雷	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
		吸收		無效			無

特殊效果之抗拒性

即死・石化・睡眠・沉默・黑暗・毒・麻痺・狂暴化(バーサク)・無法唸咒(カーズ)・死之宣告(死の宣告)・飄跑(ふきとばし)・慢動作(ディレイ)・準備中斷・損傷之倒(割合ダメージ)

防禦率：—

使用之攻擊

- 攻擊系コマンド封印機能　發動!
- ログ送信
- ファイラ
- ブリザラ
- ウォタラ
- ファイガ
- ブリザガ
- ウォタガ

掉落物品

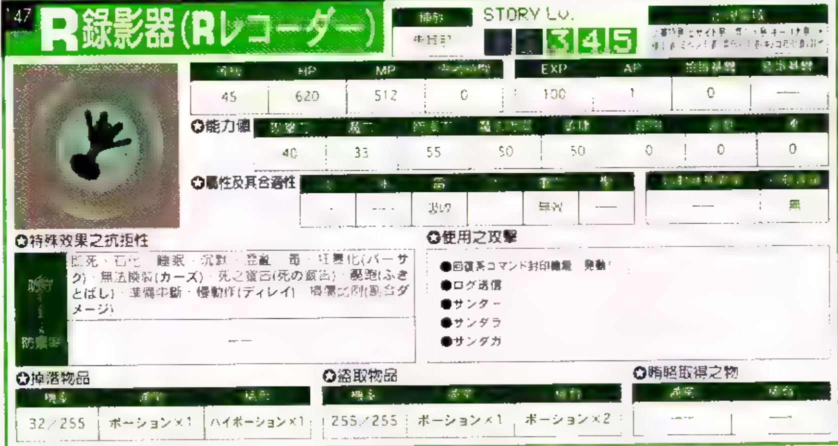
機率	[illegible]	[illegible]
32／255	ポーション×1	ハイポーション×1

盜取物品

機率	[illegible]	[illegible]
255／255	ポーション×1	ポーション×2

賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
—	—



147 R錄影器(Rレコーダー)

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
[illegible]	3 4 5	[illegible]

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
45	620	512	0	100	1	0	—

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
40	33	55	50	50	0	0	0

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	雷	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
-	—	吸收		無效	—	—	無

特殊效果之抗拒性

即死・石化・睡眠・沉默・黑暗・毒・狂暴化(バーサク)・無法唸咒(カーズ)・死之宣告(死の宣告)・飄跑(ふきとばし)・準備中斷・慢動作(ディレイ)・損傷之倒(割合ダメージ)

防禦率：—

使用之攻擊

- 回復系コマンド封印機能　發動!
- ログ送信
- サンダー
- サンダラ
- サンダガ

掉落物品

機率	[illegible]	[illegible]
32／255	ポーション×1	ハイポーション×1

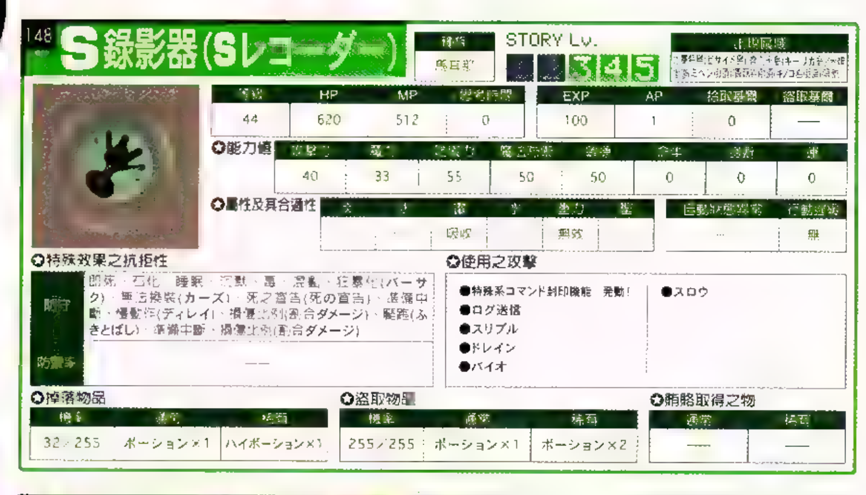
盜取物品

機率	[illegible]	[illegible]
255／255	ポーション×1	ポーション×2

賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
—	—





148 S録影器(Sレコーダー)

種族	STORY Lv.	出現區域
馬其那	3 4 5	[illegible]

等級	HP	MP	變身時間	EXP	AP	給取基額	盜取基額
44	620	512	0	100	1	0	—

✪能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
40	33	55	50	50	0	0	0

✪屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	行動遲緩
	—	吸收		無效		…	無

✪特殊效果之抗拒性

耐性	即死、石化、睡眠、沉默、毒、混亂、狂暴化(バーサク)、無法換裝(カーズ)、死之宣告(死の宣告)、準備中斷、慢動作(ディレイ)、損傷比例(割合ダメージ)、擊飛(ふきとばし)、準備中斷、損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	——

✪使用之攻擊

- ●特殊系コマンド封印機能　発動!
- ●ログ送信
- ●スリプル
- ●ドレイン
- ●バイオ
- ●スロウ

✪掉落物品

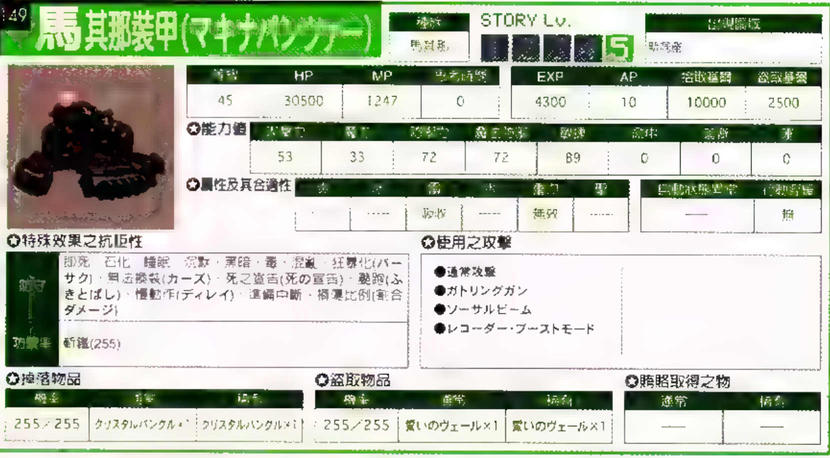
機率	通常	稀有
32／255	ポーション×1	ハイポーション×1

✪盜取物品

機率	通常	稀有
255／255	ポーション×1	ポーション×2

✪賄賂取得之物

通常	稀有
——	——



149 馬其那裝甲(マキナパンツァー)

種族	STORY Lv.	出現區域
馬其那	5	[illegible]

等級	HP	MP	變身時間	EXP	AP	給取基額	盜取基額
45	30500	1247	0	4300	10	10000	2500

✪能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
53	33	72	72	89	0	0	0

✪屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	行動遲緩
—	——	吸收	——	無效	——	——	無

✪特殊效果之抗拒性

耐性	即死、石化、睡眠、沉默、黑暗、毒、混亂、狂暴化(バーサク)、無法換裝(カーズ)、死之宣告(死の宣告)、擊飛(ふきとばし)、慢動作(ディレイ)、準備中斷、損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	斬鐵(255)

✪使用之攻擊

- ●通常攻擊
- ●ガトリングガン
- ●ソーサルビーム
- ●レコーダー・ブーストモード

✪掉落物品

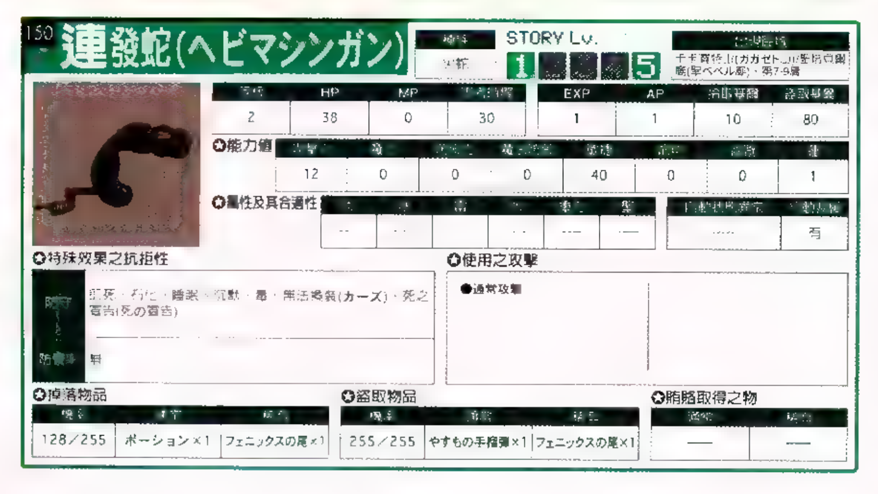
機率	通常	稀有
255／255	クリスタルバングル×1	クリスタルバングル×1

✪盜取物品

機率	通常	稀有
255／255	賢いのヴェール×1	賢いのヴェール×1

✪賄賂取得之物

通常	稀有
——	——



150 連發蛇(ヘビマシンガン)

種族	STORY Lv.	出現區域
[illegible]	1 5	千古寶塔上(カガセトーン)/聖貝貝爾廟(聖ベベル廟)・第7-9層

等級	HP	MP	變身時間	EXP	AP	給取基額	盜取基額
2	38	0	30	1	1	10	80

✪能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
12	0	0	0	40	0	0	1

✪屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	行動遲緩
—	—		—	—	—	——	有

✪特殊效果之抗拒性

耐性	即死、石化、睡眠、沉默、毒、無法換裝(カーズ)、死之宣告(死の宣告)
防禦率	無

✪使用之攻擊

- ●通常攻擊

✪掉落物品

機率	通常	稀有
128／255	ポーション×1	フェニックスの尾×1

✪盜取物品

機率	通常	稀有
255／255	やすもの手榴弾×1	フェニックスの尾×1

✪賄賂取得之物

通常	稀有
——	——

151 射擊蟒蛇(ショットパイソン)

STORY Lv. 1 5

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
7	152	0	30	8	1	10	80

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
18	0	0	0	42	0	0	1

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	—	—	—	—	—	—	有

特殊效果之抗拒性

即死・石化・睡眠・沉默・毒・[illegible](カーズ)死之宣告(死の宣告)

防禦率 無

使用之攻擊

- 通常攻擊

掉落物品

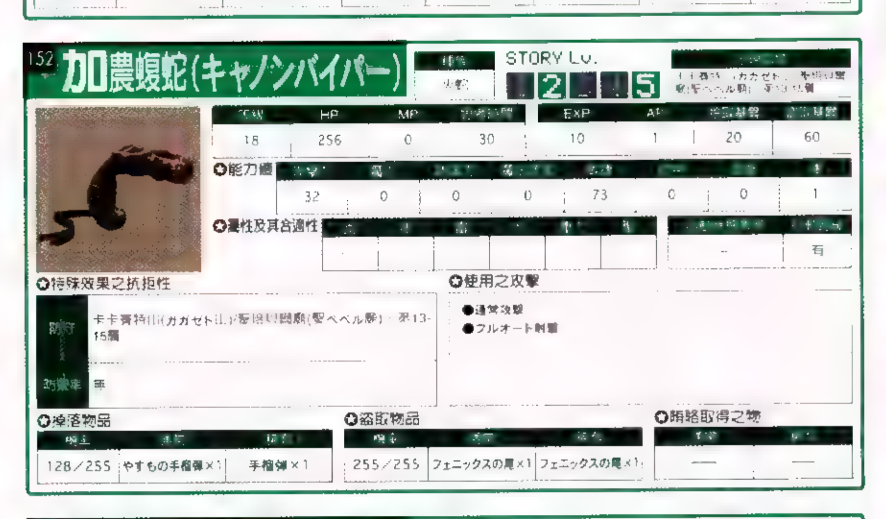
[illegible]	[illegible]	[illegible]
128/255	ポーション×1	フェニックスの尾×1

盜取物品

[illegible]	[illegible]	[illegible]
255/255	やすもの手榴弾×1	やすもの手榴弾×2

賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
—	—



152 加農蝮蛇(キャノンバイパー)

STORY Lv. 2 5

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
18	256	0	30	10	1	20	60

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
32	0	0	0	73	0	0	1

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
						—	有

特殊效果之抗拒性

[illegible](カガセトII)/[illegible](聖ベベル廟)・第13-15層

防禦率 無

使用之攻擊

- 通常攻擊
- フルオート射撃

掉落物品

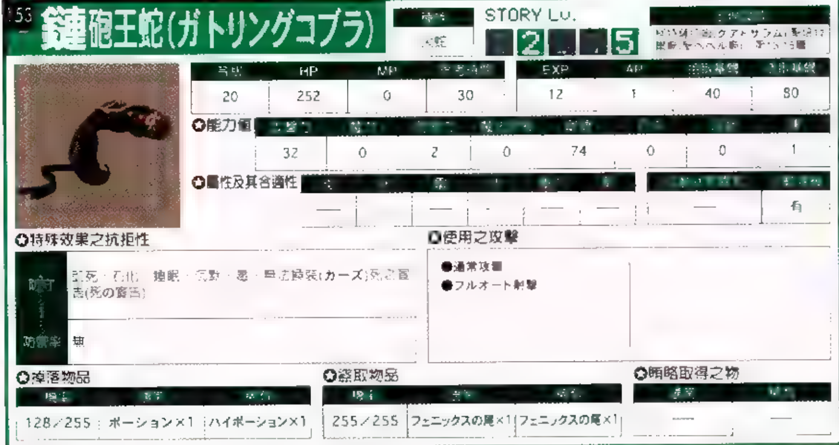
[illegible]	[illegible]	[illegible]
128/255	やすもの手榴弾×1	手榴弾×1

盜取物品

[illegible]	[illegible]	[illegible]
255/255	フェニックスの尾×1	フェニックスの尾×1

賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
—	—



153 鏈砲王蛇(ガトリングコブラ)

STORY Lv. 2 5

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
20	252	0	30	12	1	40	80

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
32	0	2	0	74	0	0	1

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	—	—	—	—	—	—	有

特殊效果之抗拒性

即死・石化・睡眠・沉默・毒・[illegible](カーズ)死之宣告(死の宣告)

防禦率 無

使用之攻擊

- 通常攻擊
- フルオート射撃

掉落物品

[illegible]	[illegible]	[illegible]
128/255	ポーション×1	ハイポーション×1

盜取物品

[illegible]	[illegible]	[illegible]
255/255	フェニックスの尾×1	フェニックスの尾×1

賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
—	—

154 實驗機(エクスペリメント)

種族	STORY Lv.	出現場所
[illegible]	5	僧院寺院(ショセ寺院)

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
50	18324	0	0	0	40	0	5000

✪能力值 (※1)

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
215	100	205	205	68	0	0	0

✪屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	[illegible]	[illegible]
—	—	—	—	無效	—	—	無

✪特殊效果之抗拒性

- 無效：即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、防御力変化、魔法防御変化、命中変化、回避変化、運変化、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ
- 防禦率：[illegible](180)

✪使用之攻擊

- ●通常攻撃
- ●ジェノサイド
- ●バーティカルランチャー(A)
- ●バーティカルランチャー(B)
- ●バーティカルランチャー(C)
- ●バーティカルランチャー(D)
- ●ライフスライサー

✪掉落物品

機率	通常	稀有
255/255	エリクサー×1	エリクサー×1

✪盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	エーテルターボ×1	エーテルターボ×2

✪賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



155 論藏年輕人們(ロンゾ若衆)

種族	STORY Lv.	出現場所
[illegible]	3	[illegible](ガガゼト山)

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
24	4060	170	30	220	2	20	80

✪能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
51	48	23	3	78	0	0	2

✪屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	[illegible]	[illegible]
	—			無效	—		有

✪特殊效果之抗拒性

- 無效：即死・石化・睡眠・沈黙・[illegible](カーズ)・死之宣告(死の宣告)・[illegible](割合ダメージ)
- 防禦率：[illegible](20)

✪使用之攻擊

- ●通常攻撃
- ●破魔の一突き

✪掉落物品

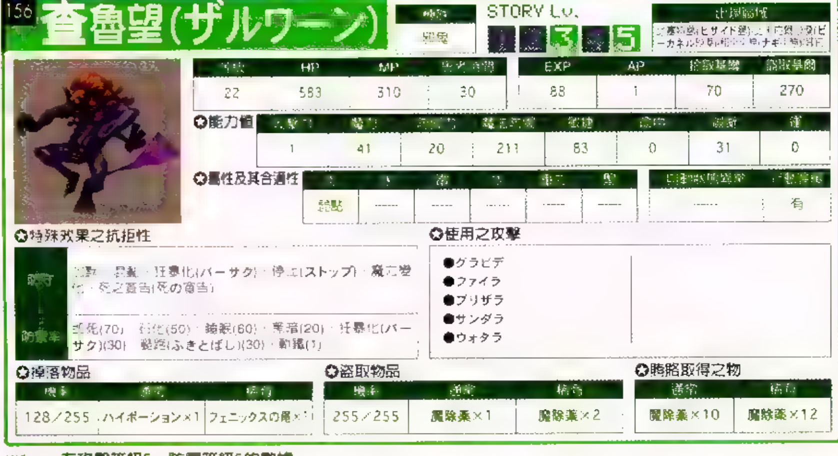
機率	通常	稀有
255/255	万能薬×1	万能薬×2

✪盜取物品

機率	通常	稀有
64/255	ミスリルバングル×1	ミスリルバングル×1

✪賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



156 查魯望(ザルワーン)

種族	STORY Lv.	出現場所
[illegible]	3、5	[illegible](ビサイド島)[illegible]

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
22	583	310	30	88	1	70	270

✪能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
1	41	20	211	83	0	31	0

✪屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	[illegible]	[illegible]
弱點	—	—	—	—	—	—	有

✪特殊效果之抗拒性

- 無效：[illegible]・[illegible]・狂暴化(バーサク)・停止(ストップ)・[illegible]・死之宣告(死の宣告)
- 防禦率：即死(70)・石化(50)・睡眠(60)・黑暗(20)・狂暴化(バーサク)(30)・[illegible](ふきとばし)(30)・[illegible](1)

✪使用之攻擊

- ●グラビデ
- ●ファイラ
- ●ブリザラ
- ●サンダラ
- ●ウォタラ

✪掉落物品

機率	通常	稀有
128/255	ハイポーション×1	フェニックスの尾×1

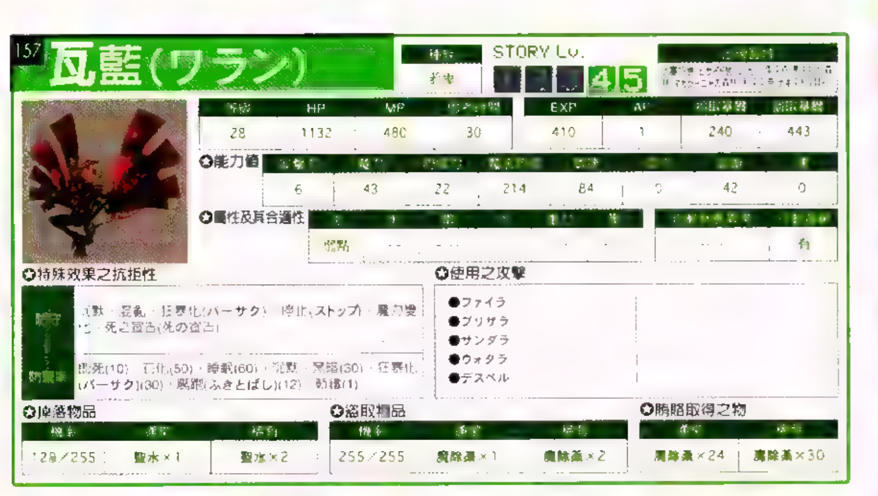
✪盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	魔除薬×1	魔除薬×2

✪賄賂取得之物

通常	稀有
魔除薬×10	魔除薬×12

※1……在攻擊等級5・防禦等級5的數據



157 瓦藍(ワラン)

STORY Lv. 4 5

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
28	1132	480	30	410	1	240	443

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
6	43	22	214	84	0	42	0

屬性及其合適性

弱點 ---- ---- 有

特殊效果之抗拒性

沉默・混亂・狂暴化(バーサク)・停止(ストップ)・魔力變化・死之宣告(死の宣告)

即死(10)・石化(50)・睡眠(60)・沉默・黑暗(30)・狂暴化(バーサク)(30)・擊飛(ふきとばし)(12)・斬鐵(1)

使用之攻擊

- ファイラ
- ブリザラ
- サンダラ
- ウォタラ
- デスペル

掉落物品

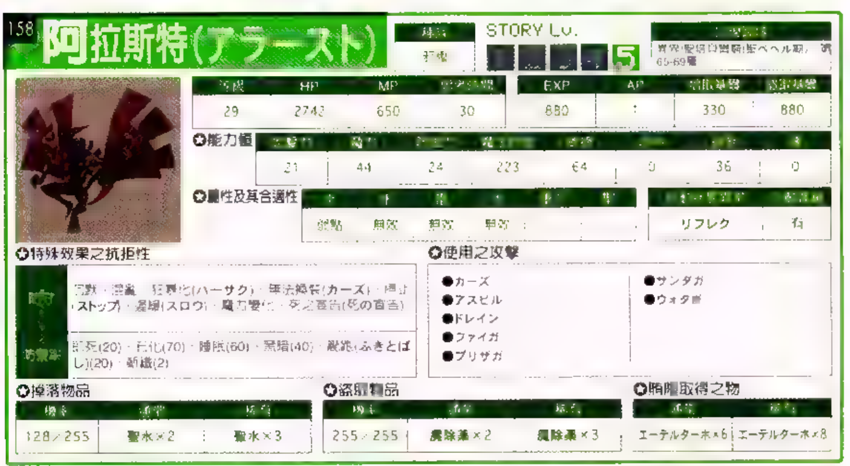
機率	通常	稀有
128/255	聖水×1	聖水×2

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	魔除藥×1	魔除藥×2

賄賂取得之物

通常	稀有
魔除藥×24	魔除藥×30



158 阿拉斯特(アラースト)

STORY Lv. 5

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
29	2742	650	30	880	1	330	880

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
21	44	24	223	64	0	36	0

屬性及其合適性

弱點 無效 無效 無效 ---- リフレク 有

特殊效果之抗拒性

沉默・混亂・狂暴化(バーサク)・無法操控(カーズ)・停止(ストップ)・遲緩(スロウ)・魔力變化・死之宣告(死の宣告)

即死(20)・石化(70)・睡眠(60)・黑暗(40)・擊飛(ふきとばし)(20)・斬鐵(2)

使用之攻擊

- カーズ
- アスピル
- ドレイン
- ファイガ
- ブリザガ
- サンダガ
- ウォタガ

掉落物品

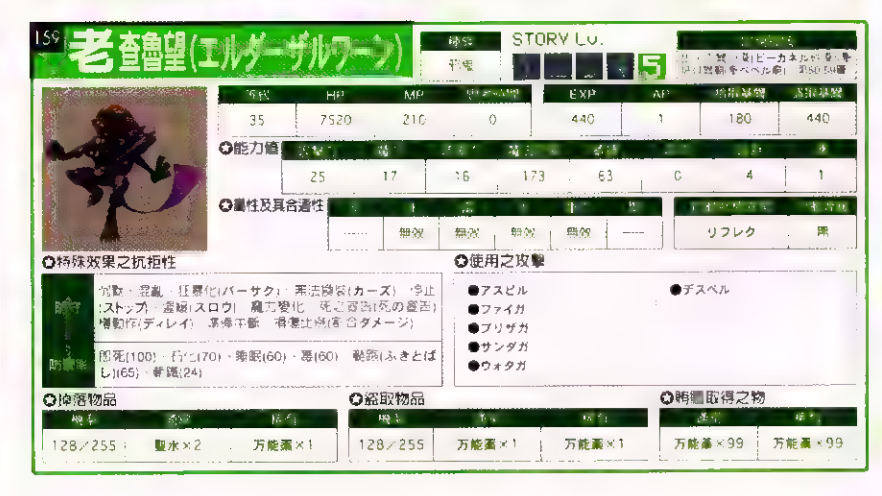
機率	通常	稀有
128/255	聖水×2	聖水×3

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	魔除藥×2	魔除藥×3

賄賂取得之物

通常	稀有
エーテルターボ×6	エーテルターボ×8



159 老查魯望(エルダーザルワーン)

STORY Lv. 5

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
35	7520	210	0	440	1	180	440

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
25	17	16	173	63	0	4	1

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
----	無效	無效	無效	無效	----	リフレク	無

特殊效果之抗拒性

沉默・混亂・狂暴化(バーサク)・無法操控(カーズ)・停止(ストップ)・遲緩(スロウ)・魔力變化・死之宣告(死の宣告)・慢動作(ディレイ)・[illegible]・[illegible](割合ダメージ)

即死(100)・石化(70)・睡眠(60)・毒(60)・擊飛(ふきとばし)(65)・斬鐵(24)

使用之攻擊

- アスピル
- ファイガ
- ブリザガ
- サンダガ
- ウォタガ
- デスペル

掉落物品

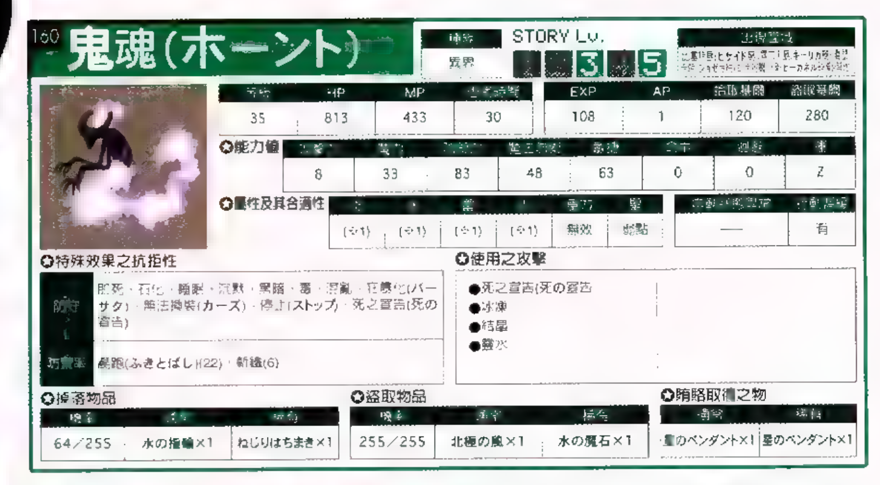
機率	通常	稀有
128/255	聖水×2	万能藥×1

盜取物品

機率	通常	稀有
128/255	万能藥×1	万能藥×1

賄賂取得之物

通常	稀有
万能藥×99	万能藥×99



160 鬼魂(ホーント)

種族	STORY Lv.	出現區域
異界	3, 5	[illegible]

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	拾取機關	盜取機關
35	813	433	30	108	1	120	280

✪能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
8	33	83	48	63	0	0	Z

✪屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	[illegible]	[illegible]
(※1)	(※1)	(※1)	(※1)	無效	弱點	—	有

✪特殊效果之抗拒性

防衛	即死・石化・睡眠・沉默・黑暗・毒・混亂・狂暴化(バーサク)・無法換裝(カーズ)・停止(ストップ)・死之宣告(死の宣告)
防禦率	擊飛(ふきとばし)(22)・斬鐵(6)

✪使用之攻擊

- 死之宣告(死の宣告
- 冰凍
- 結晶
- 靈次

✪掉落物品

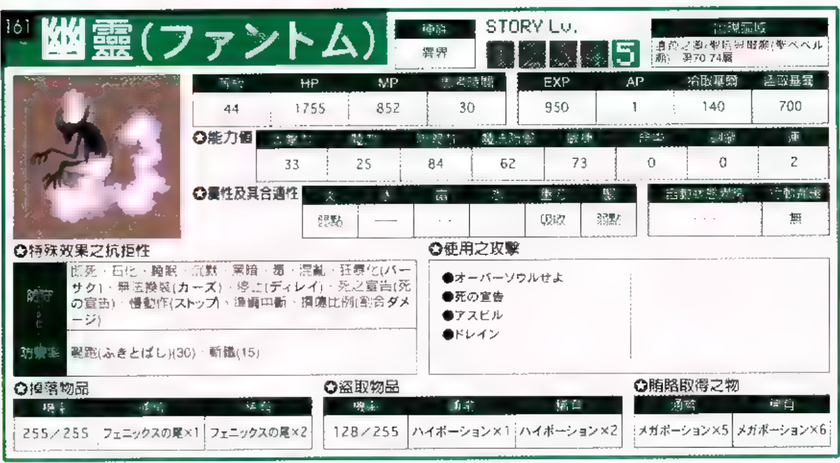
機率	通常	稀有
64/255	水の指輪×1	ねじりはちまき×1

✪盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	北極の風×1	水の魔石×1

✪賄賂取得之物

通常	稀有
星のペンダント×1	星のペンダント×1



161 幽靈(ファントム)

種族	STORY Lv.	出現區域
異界	5	遺跡之洞/聖坂貝爾廟(聖ベベル廟) 第70-74層

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	拾取機關	盜取機關
44	1755	852	30	950	1	140	700

✪能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
33	25	84	62	73	0	0	2

✪屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	[illegible]	[illegible]
弱點	—	—		吸收	弱點	—	無

✪特殊效果之抗拒性

防衛	即死・石化・睡眠・沉默・黑暗・毒・混亂・狂暴化(バーサク)・無法換裝(カーズ)・停止(ディレイ)・死之宣告(死の宣告)・慢動作(ストップ)・詠唱中斷・損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	擊飛(ふきとばし)(30)・斬鐵(15)

✪使用之攻擊

- オーバーソウルせよ
- 死の宣告
- アスピル
- ドレイン

✪掉落物品

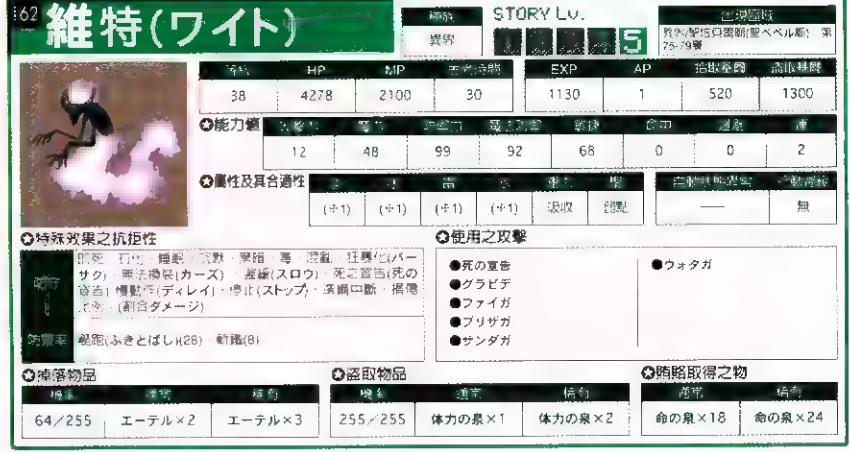
機率	通常	稀有
255/255	フェニックスの尾×1	フェニックスの尾×2

✪盜取物品

機率	通常	稀有
128/255	ハイポーション×1	ハイポーション×2

✪賄賂取得之物

通常	稀有
メガポーション×5	メガポーション×6



162 維特(ワイト)

種族	STORY Lv.	出現區域
異界	5	異界/聖坂貝爾廟(聖ベベル廟) 第75-79層

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	拾取機關	盜取機關
38	4278	2100	30	1130	1	520	1300

✪能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
12	48	99	92	68	0	0	2

✪屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	[illegible]	[illegible]
(※1)	(※1)	(※1)	(※1)	吸收	弱點	—	無

✪特殊效果之抗拒性

防衛	即死・石化・睡眠・沉默・黑暗・毒・混亂・狂暴化(バーサク)・無法換裝(カーズ)・遲緩(スロウ)・死之宣告(死の宣告)・慢動作(ディレイ)・停止(ストップ)・詠唱中斷・損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	擊飛(ふきとばし)(28)・斬鐵(8)

✪使用之攻擊

- 死の宣告
- グラビデ
- ファイガ
- ブリザガ
- サンダガ
- ウォタガ

✪掉落物品

機率	通常	稀有
64/255	エーテル×2	エーテル×3

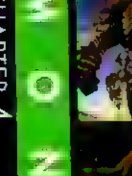
✪盜取物品

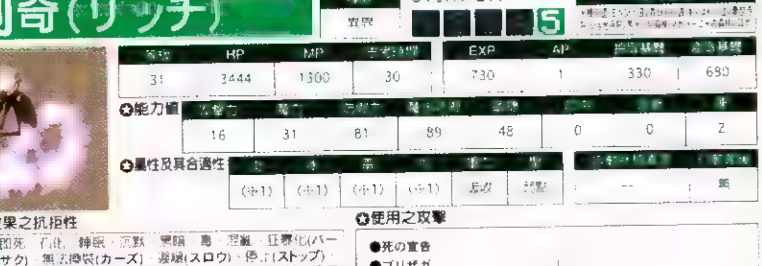
機率	通常	稀有
255/255	体力の泉×1	体力の泉×2

✪賄賂取得之物

通常	稀有
命の泉×18	命の泉×24

※1……每次遇敵都會產生變化





163 利奇(リッチ)

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
異界	5	[illegible]

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
35	3444	1300	30	730	1	330	680

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
16	31	81	89	48	0	0	2

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
(※1)	(※1)	(※1)	(※1)	無效	弱點	－－	無

特殊效果之抗拒性

防守	即死・石化・睡眠・沉默・黑暗・毒・混亂・狂暴化(バーサク)・無法攻擊(カーズ)・遲緩(スロウ)・停止(ストップ)・死之宣告(死の宣告)・慢動作(ディレイ)・準備中斷・損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	擊飛(ふきとばし)(26)・斬擊(9)

使用之攻擊

- 死の宣告
- ブリザガ
- サンダガ
- ウォタガ

掉落物品

[illegible]	[illegible]	[illegible]
64／255	－－	重力の指輪×1

盜取物品

[illegible]	[illegible]	[illegible]
255／255	ハイポーション×1	体力の泉×1

賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
命の泉×16	命の泉×18

164 巨大鬼魂(グレートホーント)

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
異界	5	[illegible]

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
46	8483	720	0	120	1	210	600

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
26	55	142	2	61	0	0	1

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
(※1)	(※1)	(※1)	(※1)	無效	弱點	－	無

特殊效果之抗拒性

防守	即死・石化・睡眠・沉默・黑暗・毒・混亂・狂暴化(バーサク)・無法攻擊(カーズ)・停止(ストップ)・死之宣告(死の宣告)・慢動作(ディレイ)・準備中斷・損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	擊飛(ふきとばし)(30)・斬擊(3)

使用之攻擊

- 死の宣告
- ブリザラ
- サンダラ
- ウォタラ
- ブリザガ
- サンダガ
- ウォタガ

掉落物品

[illegible]	[illegible]	[illegible]
128／255	エーテル×1	エーテル×1

盜取物品

[illegible]	[illegible]	[illegible]
128／255	魔力の泉×1	命の泉×1

賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
金のかみかざり×3	金のかみかざり×3

165 帕利卡(パリカー)

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
妖精	3 5	[illegible]

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
22	1130	312	30	124	1	100	330

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
30	8	83	82	53	0	0	2

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
弱點		吸收		無效	弱點	－－	有

特殊效果之抗拒性

防守	石化・睡眠・沉默・混亂・狂暴化(バーサク)・無法攻擊(カーズ)・停止(ストップ)・損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	擊飛(ふきとばし)(16)・斬擊(3)

使用之攻擊

- サンダラ

掉落物品

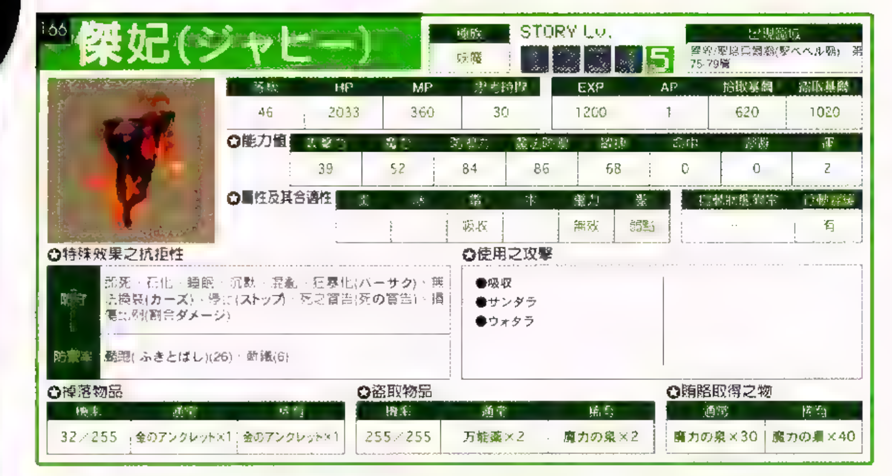
[illegible]	[illegible]	[illegible]
64／255	体力の泉×1	雷の一閃×1

盜取物品

[illegible]	[illegible]	[illegible]
255／255	落雷玉×1	雷の指輪×1

賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
雷の一閃×1	雷の一閃×1



166 傑妃(ジャヒー)

種族	STORY Lv.	出現區域
惡魔	5	[illegible](聖ベベル廟) 第75-79層

等級	HP	MP	思考時間	EXP	AP	拾取基爾	盜取基爾
46	2033	360	30	1200	1	620	1020

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
39	52	84	86	68	0	0	2

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	[illegible]	[illegible]
		吸收		無效	弱點	—	有

特殊效果之抗拒性

無效	即死、石化、睡眠、沉默、混亂、狂暴化(バーサク)、無法移動(カーズ)、停止(ストップ)、死之宣告(死の宣告)、損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	驅逐(ふきとばし)(26)、斬鐵(6)

使用之攻擊

- 吸收
- サンダラ
- ウォタラ

掉落物品

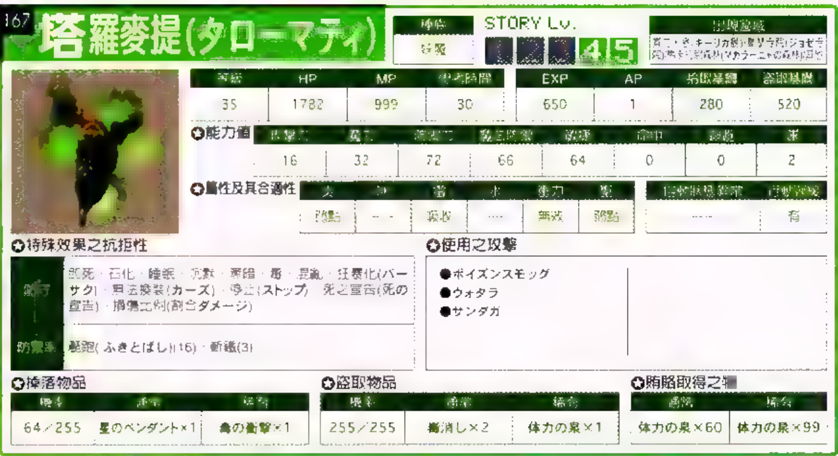
機率	通常	稀有
32/255	金のアンクレット×1	金のアンクレット×1

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	万能薬×2	魔力の泉×2

賄賂取得之物

通常	稀有
魔力の泉×30	魔力の泉×40



167 塔羅麥提(タローマティ)

種族	STORY Lv.	出現區域
惡魔	4 5	[illegible](キーリカ島)[illegible](ジョゼ寺院)[illegible](マカラーニャの森)

等級	HP	MP	思考時間	EXP	AP	拾取基爾	盜取基爾
35	1782	999	30	650	1	280	520

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
16	32	72	66	64	0	0	2

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	[illegible]	[illegible]
弱點	—	吸收	—	無效	弱點	—	有

特殊效果之抗拒性

無效	即死、石化、睡眠、沉默、黑暗、毒、混亂、狂暴化(バーサク)、無法移動(カーズ)、停止(ストップ)、死之宣告(死の宣告)、損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	驅逐(ふきとばし)(16)、斬鐵(3)

使用之攻擊

- ポイズンスモッグ
- ウォタラ
- サンダガ

掉落物品

機率	通常	稀有
64/255	星のペンダント×1	鳥の衝撃×1

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	毒消し×2	体力の泉×1

賄賂取得之物

通常	稀有
体力の泉×60	体力の泉×99



168 梵天王(デーヴァ)

種族	STORY Lv.	出現區域
魔人	3 5	[illegible](キーリカ島)[illegible](聖ベベル廟) 第21-25層

等級	HP	MP	思考時間	EXP	AP	拾取基爾	盜取基爾
33	3230	4480	20	60	1	90	550

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
27	21	4	8	102	0	0	2

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	[illegible]	[illegible]
—	—	—	—	無效	弱點	—	無

特殊效果之抗拒性

無效	即死、石化、睡眠、沉默、毒、混亂、狂暴化(バーサク)、無法移動(カーズ)、停止(ストップ)、死之宣告(死の宣告)、損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	驅逐(ふきとばし)(32)、斬鐵(12)

使用之攻擊

- カーズ
- プチマイティガード
- ブライン
- サイレス
- アスピル
- ブレイク
- ファイガ
- ブリザガ
- サンダガ
- ウォタガ
- ヘイスト
- スロウ

掉落物品

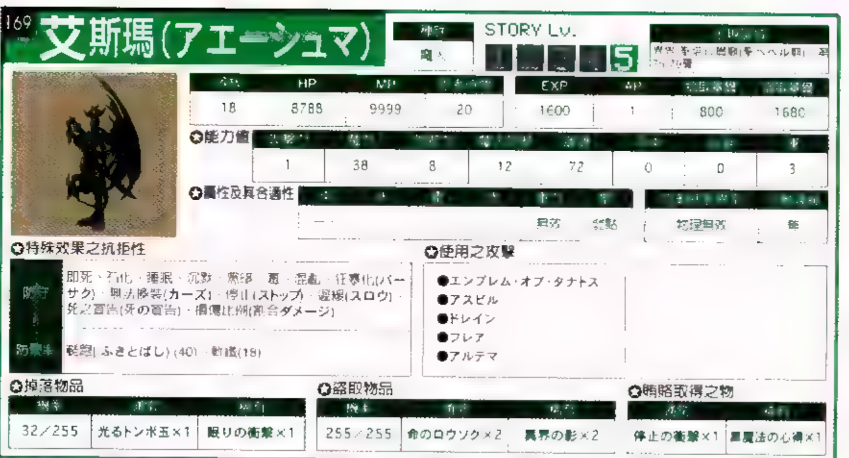
機率	通常	稀有
128/255	フェニックスの尾×1	フェニックスの尾×2

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	異界の影×1	異界の影×2

賄賂取得之物

通常	稀有
セーフティビット×1	セーフティビット×1



169 艾斯瑪(アエーシュマ)

種族	STORY Lv.
魔人	5

等級	HP	MP		EXP	AP		
18	8788	9999	20	1600	1	800	1680

能力值

1	38	8	12	72	0	0	3

屬性及其合適性

—				無效	弱點	物理無效	能

特殊效果之抗拒性

- 即死、石化、睡眠、沉默、黑暗、毒、混亂、狂暴化(バーサク)、魔法障礙(カーズ)、停止(ストップ)、遲緩(スロウ)、死之宣告(死の宣告)、損傷比例(割合ダメージ)
- 防禦率：吹飛(ふきとばし)(40)、斬鐵(18)

使用之攻擊

- エンブレム・オブ・タナトス
- アスピル
- ドレイン
- フレア
- アルテマ

掉落物品

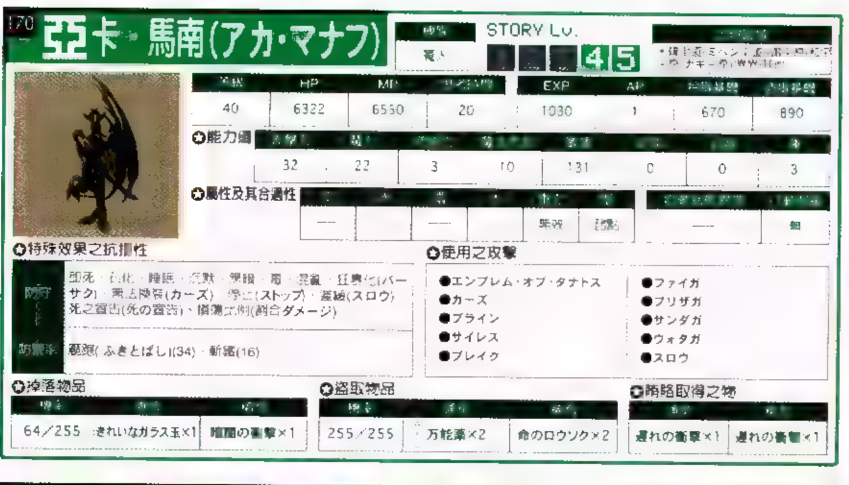
機率		
32／255	光るトンボ玉×1	眠りの衝撃×1

盜取物品

機率		
255／255	命のロウソク×2	異界の影×2

賄賂取得之物

停止の衝撃×1	黒魔法の心得×1



170 亞卡・馬南(アカ・マナフ)

種族	STORY Lv.
魔人	4 5

等級	HP	MP		EXP	AP		
40	6322	6550	20	1030	1	670	890

能力值

32	22	3	10	131	0	0	3

屬性及其合適性

—		—		無效	弱點	—	無

特殊效果之抗拒性

- 即死、石化、睡眠、沉默、黑暗、毒、混亂、狂暴化(バーサク)、魔法障礙(カーズ)、停止(ストップ)、遲緩(スロウ)、死之宣告(死の宣告)、損傷比例(割合ダメージ)
- 防禦率：吹飛(ふきとばし)(34)、斬鐵(16)

使用之攻擊

- エンブレム・オブ・タナトス
- カーズ
- ブライン
- サイレス
- ブレイク
- ファイガ
- ブリザガ
- サンダガ
- ウォタガ
- スロウ

掉落物品

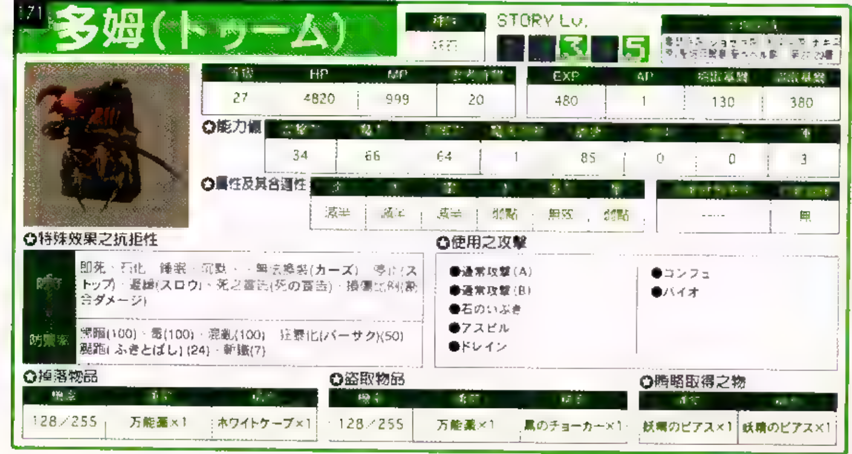
機率		
64／255	きれいなガラス玉×1	暗闇の衝撃×1

盜取物品

機率		
255／255	万能薬×2	命のロウソク×2

賄賂取得之物

遅れの衝撃×1	遅れの衝撃×1



171 多姆(トゥーム)

種族	STORY Lv.
	3 5

等級	HP	MP		EXP	AP		
27	4820	999	20	480	1	130	380

能力值

34	66	64	1	85	0	0	3

屬性及其合適性

減半	減半	減半	弱點	無效	弱點	----	無

特殊效果之抗拒性

- 即死、石化、睡眠、沉默、魔法障礙(カーズ)、停止(ストップ)、遲緩(スロウ)、死之宣告(死の宣告)、損傷比例(割合ダメージ)
- 防禦率：黑暗(100)、毒(100)、混亂(100)、狂暴化(バーサク)(50)、吹飛(ふきとばし)(24)、斬鐵(7)

使用之攻擊

- 通常攻擊(A)
- 通常攻擊(B)
- 石のいぶき
- アスピル
- ドレイン
- コンフュ
- バイオ

掉落物品

機率		
128／255	万能薬×1	ホワイトケープ×1

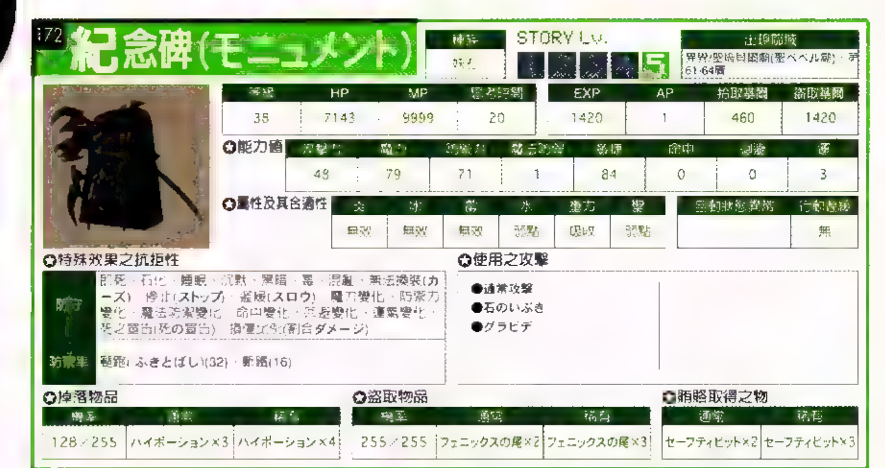
盜取物品

機率		
128／255	万能薬×1	黒のチョーカー×1

賄賂取得之物

妖精のピアス×1	妖精のピアス×1





172 紀念碑(モニュメント)

種族	STORY Lv.	出現區域
[illegible]	5	異界/聖塔貝爾鬪(聖ベベル廟)・第61-64層

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	拾取基爾	盜取基爾
35	7143	9999	20	1420	1	460	1420

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
48	79	71	1	84	0	0	3

屬性及其合適性

炎	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	行動障礙
無效	無效	無效	弱點	吸收	弱點		無

特殊效果之抗拒性

[illegible]	即死・石化・睡眠・沉默・黑暗・毒・混亂・無法換裝(カーズ)・停止(ストップ)・遲緩(スロウ)・魔力變化・防禦力變化・魔法防禦變化・命中變化・迴避變化・運氣變化・死之宣告(死の宣告)・損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	轟飛(ふきとばし)(32)・斬鐵(16)

使用之攻擊

- 通常攻擊
- 石のいぶき
- グラビデ

掉落物品

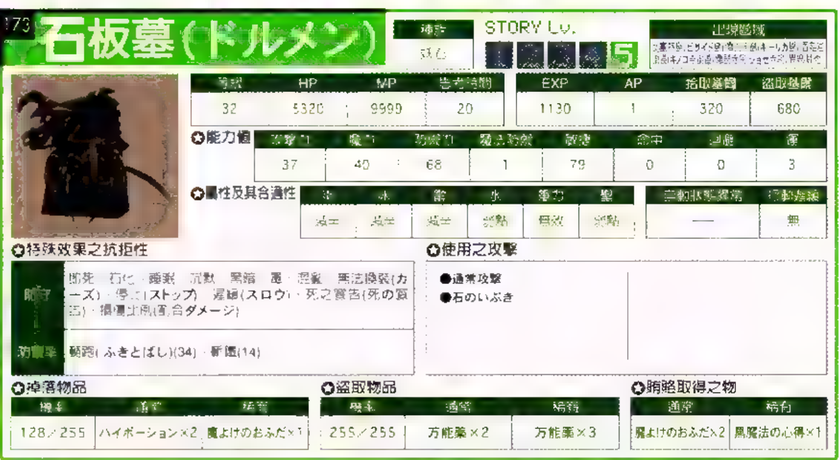
機率	通常	稀有
128/255	ハイポーション×3	ハイポーション×4

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	フェニックスの尾×2	フェニックスの尾×3

賄賂取得之物

通常	稀有
セーフティビット×2	セーフティビット×3



173 石板墓(ドルメン)

種族	STORY Lv.	出現區域
[illegible]	5	[illegible]

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	拾取基爾	盜取基爾
32	5320	9999	20	1130	1	320	680

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
37	40	68	1	79	0	0	3

屬性及其合適性

炎	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	行動障礙
減半	減半	減半	弱點	無效	弱點	—	無

特殊效果之抗拒性

[illegible]	即死・石化・睡眠・沉默・黑暗・毒・混亂・無法換裝(カーズ)・停止(ストップ)・遲緩(スロウ)・死之宣告(死の宣告)・損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	轟飛(ふきとばし)(34)・斬鐵(14)

使用之攻擊

- 通常攻擊
- 石のいぶき

掉落物品

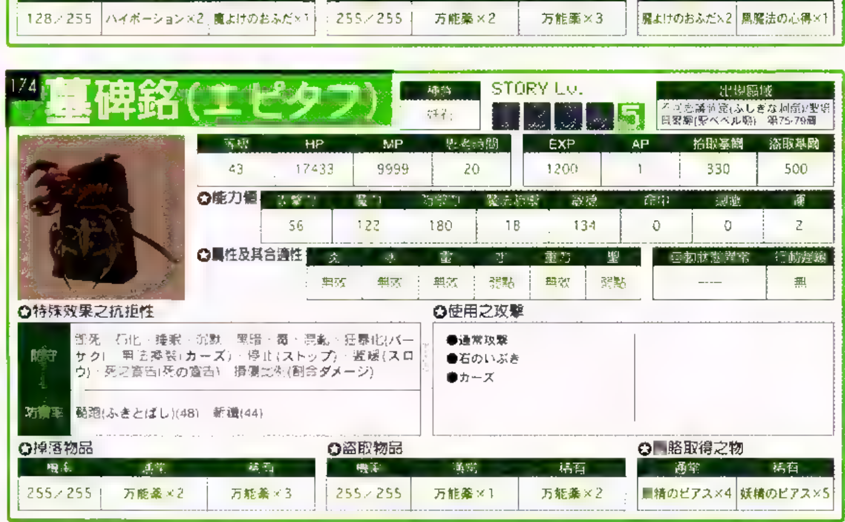
機率	通常	稀有
128/255	ハイポーション×2	魔よけのおふだ×1

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	万能薬×2	万能薬×3

賄賂取得之物

通常	稀有
魔よけのおふだ×2	黒魔法の心得×1



174 墓碑銘(エピタフ)

種族	STORY Lv.	出現區域
[illegible]	5	不可思議的洞窟(ふしぎな洞窟)/聖塔貝爾鬪(聖ベベル廟)・第75-79層

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	拾取基爾	盜取基爾
43	17433	9999	20	1200	1	330	500

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
56	122	180	18	134	0	0	2

屬性及其合適性

炎	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	行動障礙
無效	無效	無效	弱點	無效	弱點	----	無

特殊效果之抗拒性

[illegible]	即死・石化・睡眠・沉默・黑暗・毒・混亂・狂暴化(バーサク)・無法換裝(カーズ)・停止(ストップ)・遲緩(スロウ)・死之宣告(死の宣告)・損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	轟飛(ふきとばし)(48)・斬鐵(44)

使用之攻擊

- 通常攻擊
- 石のいぶき
- カーズ

掉落物品

機率	通常	稀有
255/255	万能薬×2	万能薬×3

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	万能薬×1	万能薬×2

賄賂取得之物

通常	稀有
妖精のピアス×4	妖精のピアス×5



175 安格拉曼尤(アンラ・マンユ)

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
	1 2 3 ■ 5	[illegible]ヒーカネル[illegible]

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
47	333444	9999	0	5000	30	5000	2000

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
73	97	124	ﾆ4	68	0	0	2

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
				無效			無

特殊效果之抗拒性

防守	即死・石化・睡眠・沉默・黑暗・毒・混亂・狂暴化(バーサク)・無法換裝(カーズ)・颱飛(ふきとばし)・停止(ストップ)・遲緩(スロウ)・防禦力變化・魔法防禦變化・死之宣告(死の宣告)・慢動作(ディレイ)・準備中斷・損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	斬鐵(255)

使用之攻擊

- 炎獄
- 天地大亂
- アスピル
- グラビデ
- バイオ
- フレア
- ケアルガ
- デスペル
- アレイス

掉落物品

機率	[illegible]	[illegible]
255/255	リボン×1	リボン×1

盜取物品

機率	[illegible]	[illegible]
255/255	ラストエリクサー×1	ラストエリクサー×1

賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
—	—

176 塔爾維(タルウィ)

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
	■ 2 3 ■ 5	[illegible]ヒーカネル[illegible]

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
38	5440	9999	0	0	0	0	—

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
85	42	99	0	113	0	0	1

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	—	—	—	無效		魔法無效	無

特殊效果之抗拒性

防守	即死・石化・睡眠・沉默・黑暗・毒・混亂・狂暴化(バーサク)・無法換裝(カーズ)・颱飛(ふきとばし)・反射(リフレク)・停止(ストップ)・遲緩(スロウ)・防禦力變化・魔法防禦變化・死之宣告(死の宣告)・慢動作(ディレイ)・準備中斷・損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	斬鐵(255)

使用之攻擊

- 通常攻擊
- ちなまぐさい息

掉落物品

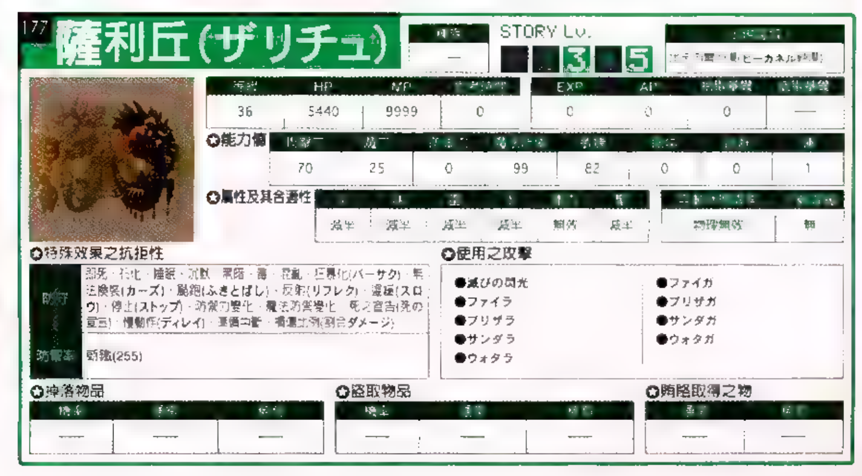
機率	[illegible]	[illegible]
—	—	—

盜取物品

機率	[illegible]	[illegible]
—	—	—

賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
—	—



177 薩利丘(ザリチュ)

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
—	■ ■ 3 ■ 5	[illegible]ヒーカネル[illegible]

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
36	5440	9999	0	0	0	0	—

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
70	25	0	99	82	0	0	1

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
減半	減半	減半	減半	無效	減半	物理無效	無

特殊效果之抗拒性

防守	即死・石化・睡眠・沉默・黑暗・毒・混亂・狂暴化(バーサク)・無法換裝(カーズ)・颱飛(ふきとばし)・反射(リフレク)・遲緩(スロウ)・停止(ストップ)・防禦力變化・魔法防禦變化・死之宣告(死の宣告)・慢動作(ディレイ)・準備中斷・損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	斬鐵(255)

使用之攻擊

- 滅びの閃光
- ファイラ
- ブリザラ
- サンダラ
- ウォタラ
- ファイガ
- ブリザガ
- サンダガ
- ウォタガ

掉落物品

機率	[illegible]	[illegible]
—	—	—

盜取物品

機率	[illegible]	[illegible]
—	—	—

賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
—	—



178 瓦爾法雷(ヴァルファーレ)

種族	STORY Lv.	出現場所
—	3	比賽特島(ビサイド島)

等級	HP	MP	戰鬥時間	EXP	AP	拾取金額	盜取金額
22	8430	9999	0	1500	15	1200	1500

✪能力値

力量	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
97	11	76	20	125	0	25	3

✪屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	[illegible]	[illegible]
—	—	—	—	無效	—	—	無

✪特殊效果之抗拒性

無效	即死、石化、睡眠、沉默、黑暗、毒、混亂、狂暴化(バーサク)、魔法換裝(カーズ)、擊飛(ふきとばし)、停止(ストップ)、死之宣告(死の宣告)、慢動作(ディレイ)、準備中斷、損傷比例(割合ダメージ)
防禦系	斬鐵(80)

✪使用之攻擊

- 通常攻擊
- シューティング・パワー
- シューティング・レイ
- ソニックウィング

✪掉落物品

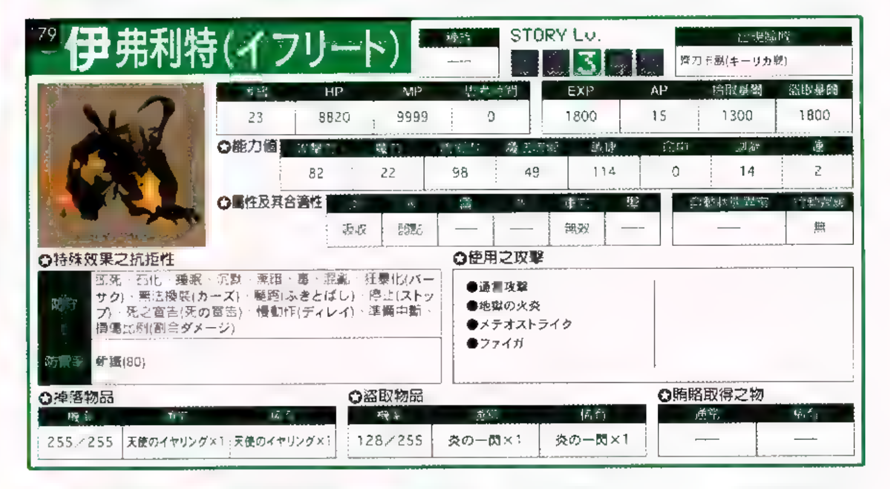
機率	普通	稀有
255/255	月の腕輪×1	月の腕輪×1

✪盜取物品

機率	普通	稀有
128/255	回復の泉×4	回復の泉×6

✪賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



179 伊弗利特(イフリート)

種族	STORY Lv.	出現場所
—	3	基利卡島(キーリカ島)

等級	HP	MP	戰鬥時間	EXP	AP	拾取金額	盜取金額
23	8820	9999	0	1800	15	1300	1800

✪能力値

力量	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
82	22	98	49	114	0	14	2

✪屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	[illegible]	[illegible]
吸收	弱點	—	—	無效	—	—	無

✪特殊效果之抗拒性

無效	即死、石化、睡眠、沉默、黑暗、毒、混亂、狂暴化(バーサク)、魔法換裝(カーズ)、擊飛(ふきとばし)、停止(ストップ)、死之宣告(死の宣告)、慢動作(ディレイ)、準備中斷、損傷比例(割合ダメージ)
防禦系	斬鐵(80)

✪使用之攻擊

- 通常攻擊
- 地獄の火炎
- メテオストライク
- ファイガ

✪掉落物品

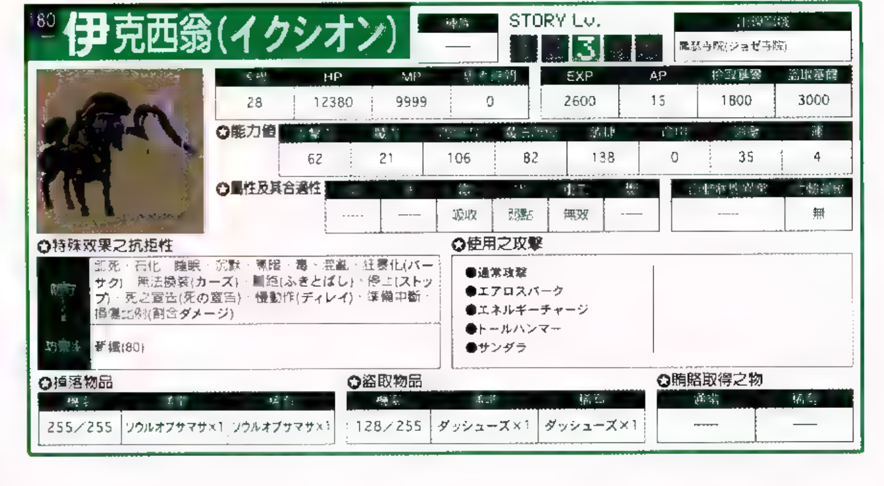
機率	普通	稀有
255/255	天使のイヤリング×1	天使のイヤリング×1

✪盜取物品

機率	普通	稀有
128/255	炎の一閃×1	炎の一閃×1

✪賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



180 伊克西翁(イクシオン)

種族	STORY Lv.	出現場所
—	3	喬瑟寺院(ジョゼ寺院)

等級	HP	MP	戰鬥時間	EXP	AP	拾取金額	盜取金額
28	12380	9999	0	2600	15	1800	3000

✪能力値

力量	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
62	21	106	82	138	0	35	4

✪屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	[illegible]	[illegible]
—	—	吸收	弱點	無效	—	—	無

✪特殊效果之抗拒性

無效	即死、石化、睡眠、沉默、黑暗、毒、混亂、狂暴化(バーサク)、魔法換裝(カーズ)、擊飛(ふきとばし)、停止(ストップ)、死之宣告(死の宣告)、慢動作(ディレイ)、準備中斷、損傷比例(割合ダメージ)
防禦系	斬鐵(80)

✪使用之攻擊

- 通常攻擊
- エアロスパーク
- エネルギーチャージ
- トールハンマー
- サンダラ

✪掉落物品

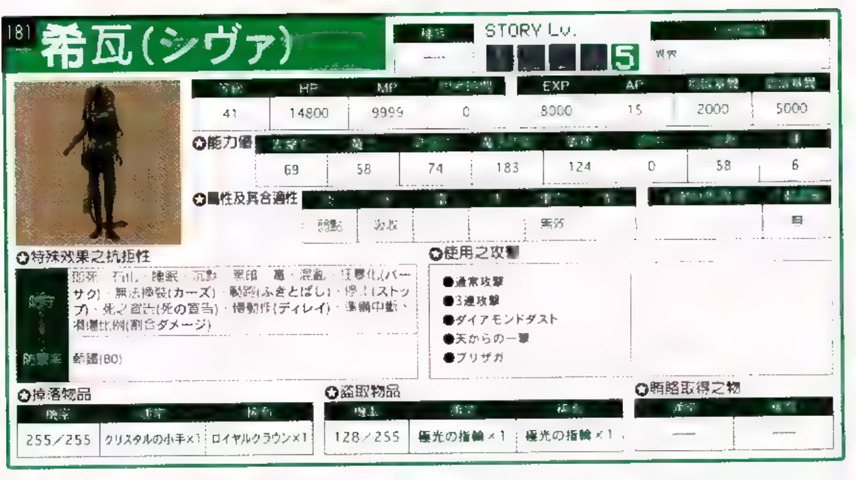
機率	普通	稀有
255/255	ソウルオブサマサ×1	ソウルオブサマサ×1

✪盜取物品

機率	普通	稀有
128/255	ダッシューズ×1	ダッシューズ×1

✪賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



181 希瓦(シヴァ)

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
—	5	異界

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
41	14800	9999	0	8000	15	2000	5000

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
69	58	74	183	124	0	58	6

屬性及其各適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
弱點	吸收			無效			有

特殊效果之抗拒性

無效：即死・石化・睡眠・沈默・黑暗・毒・混亂・狂暴化(バーサク)・無法攻擊(カーズ)・驅離(ふきとばし)・停止(ストップ)・死之宣告(死の宣告)・慢動作(ディレイ)・準備中斷・損傷比例(割合ダメージ)

防禦率：斬鐵(80)

使用之攻擊

- 通常攻撃
- 3連攻撃
- ダイアモンドダスト
- 天からの一撃
- ブリザガ

掉落物品

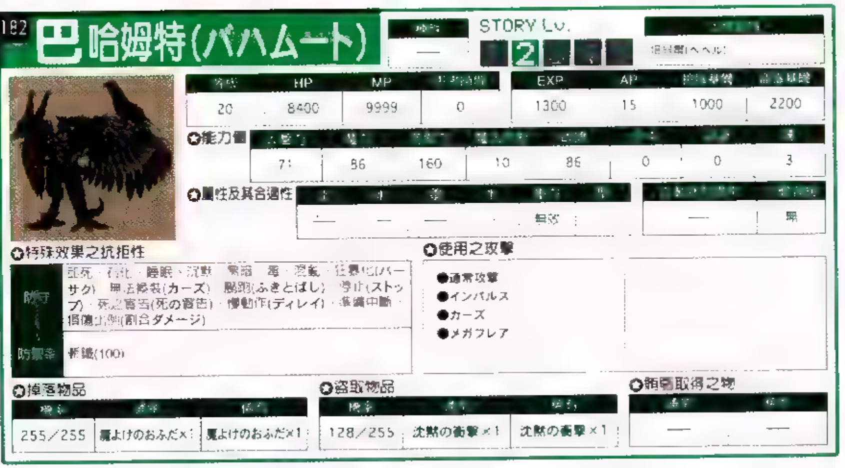
[illegible]	[illegible]	[illegible]
255／255	クリスタルの小手×1	ロイヤルクラウン×1

盜取物品

[illegible]	[illegible]	[illegible]
128／255	極光の指輪×1	極光の指輪×1

賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
—	—



182 巴哈姆特(バハムート)

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
—	2	[illegible](ヘヘル)

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
20	8400	9999	0	1300	15	1000	2200

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
71	86	160	10	86	0	0	3

屬性及其各適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	—	—		無效		—	無

特殊效果之抗拒性

無效：即死・石化・睡眠・沈默・黑暗・毒・混亂・狂暴化(バーサク)・無法攻擊(カーズ)・驅離(ふきとばし)・停止(ストップ)・死之宣告(死の宣告)・慢動作(ディレイ)・準備中斷・損傷比例(割合ダメージ)

防禦率：斬鐵(100)

使用之攻擊

- 通常攻撃
- インパルス
- カーズ
- メガフレア

掉落物品

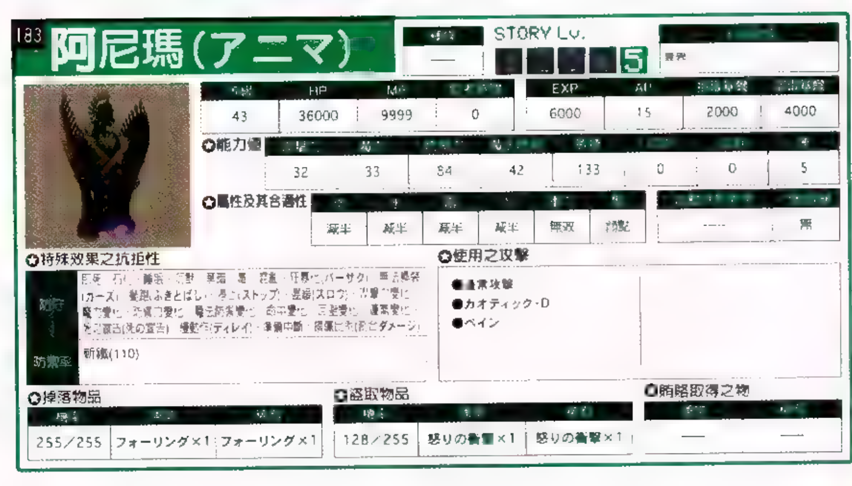
[illegible]	[illegible]	[illegible]
255／255	魔よけのおふだ×1	魔よけのおふだ×1

盜取物品

[illegible]	[illegible]	[illegible]
128／255	沈黙の衝撃×1	沈黙の衝撃×1

賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
—	—



183 阿尼瑪(アニマ)

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
—	5	異界

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
43	36000	9999	0	6000	15	2000	4000

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
32	33	84	42	133	0	0	5

屬性及其各適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
減半	減半	減半	減半	無效	吸收	—	無

特殊效果之抗拒性

無效：即死・石化・睡眠・沈默・黑暗・毒・混亂・狂暴化(バーサク)・無法攻擊(カーズ)・驅離(ふきとばし)・停止(ストップ)・緩速(スロウ)・攻擊力變化・魔力變化・防禦力變化・魔法防禦變化・命中率變化・回避率變化・運氣變化・死之宣告(死の宣告)・慢動作(ディレイ)・準備中斷・損傷比例(割合ダメージ)

防禦率：斬鐵(110)

使用之攻擊

- 通常攻撃
- カオティック・D
- ペイン

掉落物品

[illegible]	[illegible]	[illegible]
255／255	フォーリング×1	フォーリング×1

盜取物品

[illegible]	[illegible]	[illegible]
128／255	怒りの衝撃×1	怒りの衝撃×1

賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
—	—



184 保鑣(ヨウジンボウ)

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
—	3 5	耗子平原(ナギ平原)

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	拾取金額	盜取金額
36	22000	9999	0	2000	15	1500	2000

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
44	61	50	106	120	0	0	7

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	[illegible]	[illegible]
—	—	—	—	無效	—	—	無

特殊效果之抗拒性

防守	即死、石化、睡眠、沈默、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、スロウ、ストップ、攻擊力變化、魔力變化、防御力變化、魔法防御變化、命中變化、回避變化、運變化、死の宣告、ディレイ、準備中斷、割合ダメージ
防禦率	斬鉄(120)

使用之攻擊

- 小柄
- 斬魔刀
- ダイゴロウ
- 駱著(A)
- 駱著(B)

掉落物品

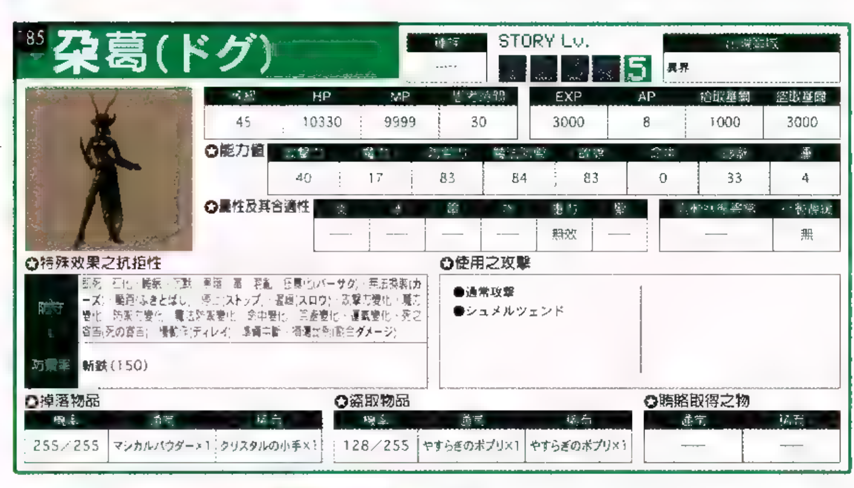
機率	通常	稀有
255／255	回復の腕輪×1	回復の腕輪×1

盜取物品

機率	通常	稀有
128／255	パワーリスト×1	パワーリスト×1

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



185 朶葛(ドグ)

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
—	5	異界

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	拾取金額	盜取金額
45	10330	9999	30	3000	8	1000	3000

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
40	17	83	84	83	0	33	4

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	[illegible]	[illegible]
—	—	—	—	無效	—	—	無

特殊效果之抗拒性

防守	[illegible]
防禦率	斬鉄(150)

使用之攻擊

- 通常攻擊
- シュメルツェンド

掉落物品

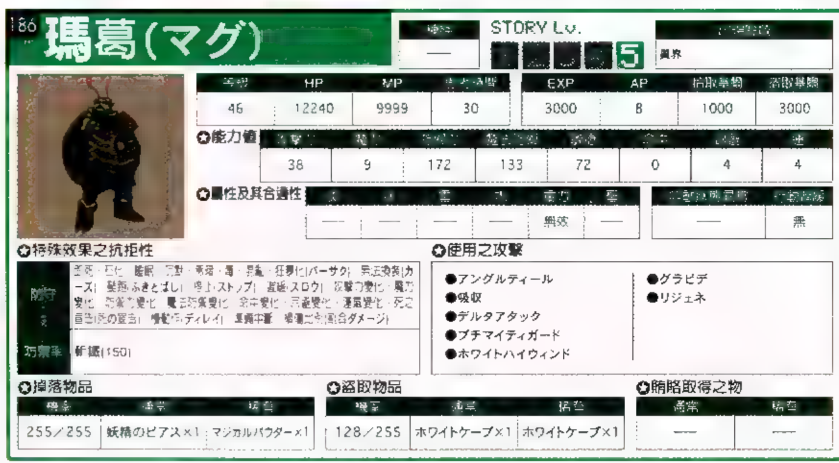
機率	通常	稀有
255／255	マジカルパウダー×1	クリスタルの小手×1

盜取物品

機率	通常	稀有
128／255	やすらぎのポプリ×1	やすらぎのポプリ×1

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



186 瑪葛(マグ)

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
—	5	異界

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	拾取金額	盜取金額
46	12240	9999	30	3000	8	1000	3000

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
38	9	172	133	72	0	4	4

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	[illegible]	[illegible]
—	—	—	—	無效	—	—	無

特殊效果之抗拒性

防守	[illegible]
防禦率	斬鉄(150)

使用之攻擊

- アングルティール
- 吸収
- デルタアタック
- プチマイティガード
- ホワイトハイウィンド
- グラビデ
- リジェネ

掉落物品

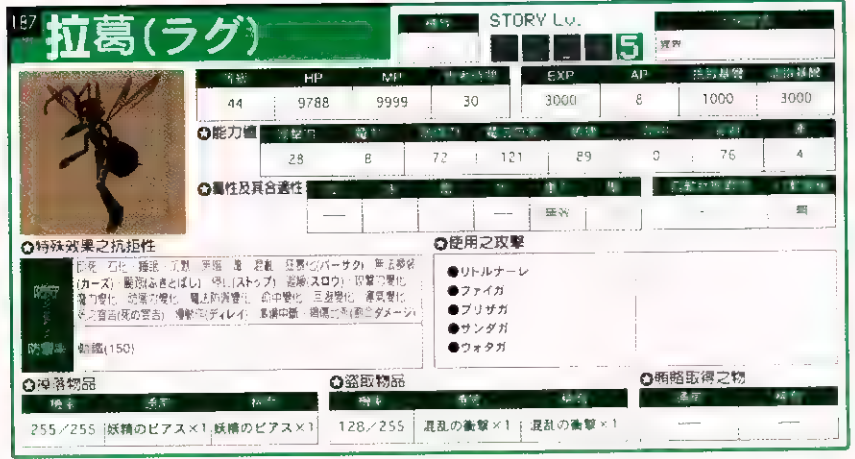
機率	通常	稀有
255／255	妖精のピアス×1	マジカルパウダー×1

盜取物品

機率	通常	稀有
128／255	ホワイトケープ×1	ホワイトケープ×1

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



187 拉葛(ラグ)

STORY Lv. 5

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
44	9788	9999	30	3000	8	1000	3000

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
28	8	72	121	89	0	76	4

屬性及其含適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
—			—	[illegible]		-	[illegible]

特殊效果之抗拒性

即死・石化・睡眠・沈默・黑暗・毒・混亂・狂暴化(バーサク)・無法變裝(カーズ)・驅逐(ふきとばし)・停止(ストップ)・遲緩(スロウ)・攻擊力變化・魔力變化・防禦力變化・魔法防禦變化・命中變化・迴避變化・運氣變化・死之宣告(死の宣告)・慢動作(ディレイ)・詠唱中斷・[illegible](固定ダメージ)

防禦率：[illegible](150)

使用之攻擊

- リトルナーレ
- ファイガ
- ブリザガ
- サンダガ
- ウォタガ

掉落物品

[illegible]	[illegible]	[illegible]
255／255	妖精のピアス×1	妖精のピアス×1

盜取物品

[illegible]	[illegible]	[illegible]
128／255	混乱の衝撃×1	混乱の衝撃×1

賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
—	—



188 男戰鬥員(男戦闘員)

STORY Lv. 1

[illegible]

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
1	13(※1)	8	30	1	1	30	200

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
7	1	4	4	47	0	0	3

屬性及其含適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
—						—	有

特殊效果之抗拒性

無法變裝(カーズ)

防禦率：—

使用之攻擊

- 通常攻擊

掉落物品

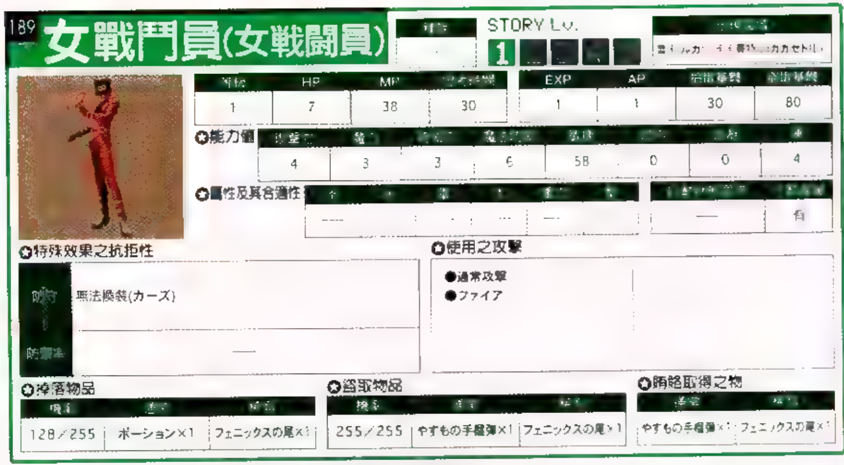
[illegible]	[illegible]	[illegible]
128／255	ポーション×1	フェニックスの尾×1

盜取物品

[illegible]	[illegible]	[illegible]
255／255	やすもの手榴弾×1	フェニックスの尾×1

賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
やすもの手榴弾×1	フェニックスの尾×1



189 女戰鬥員(女戦闘員)

STORY Lv. 1

[illegible]

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
1	7	38	30	1	1	30	80

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
4	3	3	6	58	0	0	4

屬性及其含適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
—				—		—	有

特殊效果之抗拒性

無法變裝(カーズ)

防禦率：—

使用之攻擊

- 通常攻擊
- ファイア

掉落物品

[illegible]	[illegible]	[illegible]
128／255	ポーション×1	フェニックスの尾×1

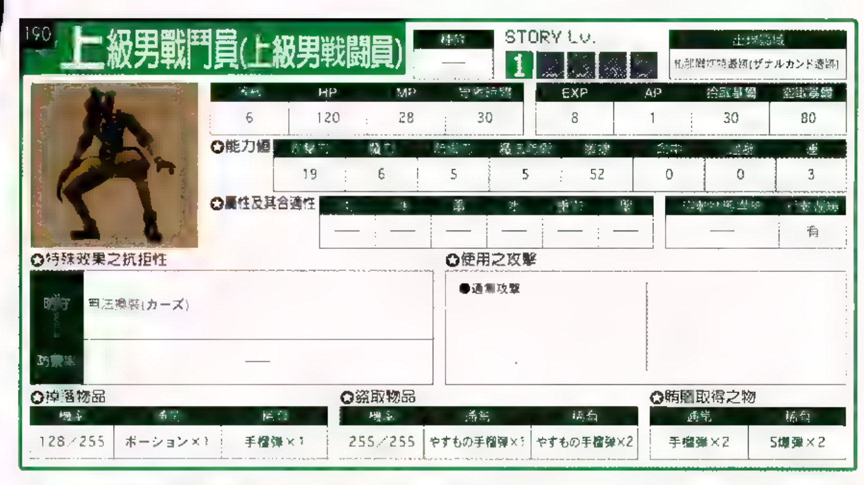
盜取物品

[illegible]	[illegible]	[illegible]
255／255	やすもの手榴弾×1	フェニックスの尾×1

賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
やすもの手榴弾×1	フェニックスの尾×1

※1……在露卡演唱會時與？？？？一起出現時，HP的狀況是剩餘HP：13/最大HP：29



190 上級男戰鬥員(上級男戦闘員)

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
—	1	[illegible](ザナルカンド遺跡)

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
6	120	28	30	8	1	30	80

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
19	6	5	5	52	0	0	3

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	—	—	—	—	—	—	有

特殊效果之抗拒性

[illegible]	無法換裝(カーズ)
防禦率	—

使用之攻擊

- 通常攻擊

掉落物品

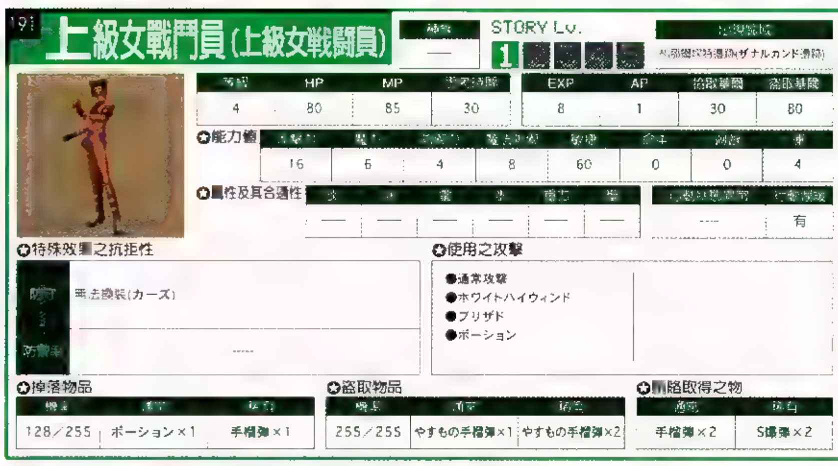
機率	通常	稀有
128/255	ポーション×1	手榴弾×1

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	やすもの手榴弾×1	やすもの手榴弾×2

賄賂取得之物

通常	稀有
手榴弾×2	S爆弾×2



191 上級女戰鬥員(上級女戦闘員)

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
—	1	[illegible](ザナルカンド遺跡)

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
4	80	85	30	8	1	30	80

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
16	6	4	8	60	0	0	4

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	—	—	—	—	—	—	有

特殊效果之抗拒性

[illegible]	無法換裝(カーズ)
防禦率	—

使用之攻擊

- 通常攻擊
- ホワイトハイウィンド
- ブリザド
- ポーション

掉落物品

機率	通常	稀有
128/255	ポーション×1	手榴弾×1

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	やすもの手榴弾×1	やすもの手榴弾×2

賄賂取得之物

通常	稀有
手榴弾×2	S爆弾×2



192 特級男戰鬥員(特級男戦闘員)

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
—	2	[illegible]

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
14	232	41	30	10	1	50	160

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
35	10	6	6	56	0	0	3

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	—	—	—	—	—	—	有

特殊效果之抗拒性

[illegible]	無法換裝(カーズ)
防禦率	—

使用之攻擊

- 通常攻擊

掉落物品

機率	通常	稀有
128/255	ポーション×1	手榴弾×1

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	やすもの手榴弾×1	手榴弾×1

賄賂取得之物

通常	稀有
S爆弾×4	M爆弾×4



193 特級女戰鬥員(特級女戦闘員)

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
—	2	ザナルカンド遺跡、ベベル宮、ガガゼト山

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
16	167	172	30	10	1	70	200

✪能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
26	8	5	10	62	0	0	4

✪屬性及其含適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
							有

✪特殊效果之抗拒性

暗守	魔法機裝(カーズ)
防禦率	—

✪使用之攻擊

- ●通常攻擊
- ●ファイア
- ●ブリザド
- ●サンダー
- ●ウォータ
- ●ファイラ
- ●ブリザラ
- ●サンダラ
- ●ウォタラ

✪掉落物品

機率	通常	稀有
128/255	ポーション×1	ハイポーション×1

✪盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	ポーション×1	ポーション×2

✪賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
S爆弾×4	M爆弾×4

194 同盟斥候(同盟スカウト)

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
—	1 2	青年同盟本部、キーリカ島、青年同盟ショセ方面

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
6	128	18	30	10	1	60	300

✪能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
27	4	33	12	62	0	0	8

✪屬性及其含適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
							有

✪特殊效果之抗拒性

暗守	黑暗、魔法機裝(カーズ)
防禦率	—

✪使用之攻擊

- ●通常攻擊

✪掉落物品

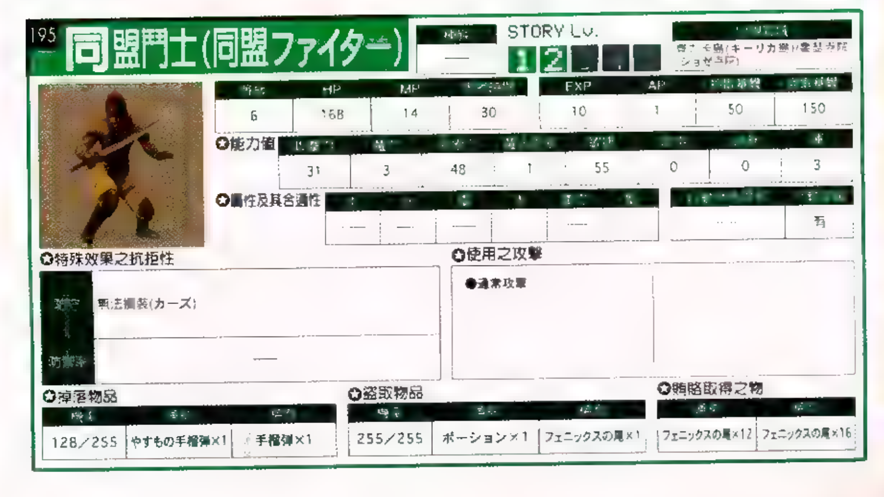
機率	通常	稀有
128/255	やすもの手榴弾×1	ハイポーション×1

✪盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	ポーション×1	フェニックスの尾×1

✪賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
フェニックスの尾×10	メガポーション×1



195 同盟鬥士(同盟ファイター)

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
—	1 2	青年同盟(キーリカ島)/青年同盟ショセ方面

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
6	168	14	30	10	1	50	150

✪能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
31	3	48	1	55	0	0	3

✪屬性及其含適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	—	—		—			有

✪特殊效果之抗拒性

暗守	魔法機裝(カーズ)
防禦率	—

✪使用之攻擊

- ●通常攻擊

✪掉落物品

機率	通常	稀有
128/255	やすもの手榴弾×1	手榴弾×1

✪盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	ポーション×1	フェニックスの尾×1

✪賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
フェニックスの尾×12	フェニックスの尾×16

長鬚虎
裝甲
莫波爾
波姆
鐵巨人
蜘蛛
機士
巨蟒
西獸
靈獸
吞食者
金剛龜
兵器
聖獸
盧貝利
地蟲
仙人掌人
機兵
馬其那
火蛇
邪鬼
異界
妖魔
魔人
妖石
其他





196 同盟突擊者(同盟コマンド)

種族	STORY Lv.	出現區域
—	2	蘑菇岩街道(キノコ岩街道)/喬瑟寺院(ジョゼ寺院)

等級	HP	MP	思考時間	EXP	AP	拾取基爾	盜取基爾
14	178	28	30	10	1	80	300

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
34	12	28	10	58	0	0	8

屬性及其合適性

炎	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	行動減緩
—	—	—	—	—	—	----	有

特殊效果之抗拒性

防守	黑暗・魔法封裝(カーズ)
防禦率	—

使用之攻擊

- 通常攻擊
- ポーション

掉落物品

機率	通常	稀有
128/255	手榴彈×1	手榴彈×2

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	手榴彈×1	手榴彈×2

賄賂取得之物

通常	稀有
S爆彈×2	M爆彈×2



197 同盟戰士(同盟ウォリアー)

種族	STORY Lv.	出現區域
—	2 3	蘑菇岩街道(キノコ岩街道)/喬瑟寺院(ジョゼ寺院)

等級	HP	MP	思考時間	EXP	AP	拾取基爾	盜取基爾
13	244	16	30	10	1	60	160

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
41	6	52	2	56	0	0	6

屬性及其合適性

炎	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	行動減緩
—	—	—	—	—	—	----	有

特殊效果之抗拒性

防守	睡眠・沉默・魔法封裝(カーズ)
防禦率	—

使用之攻擊

- 通常攻擊
- ポーション

掉落物品

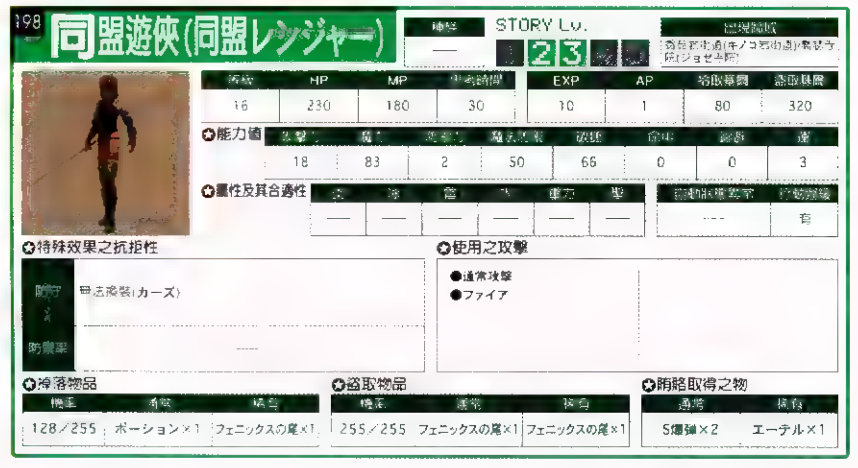
機率	通常	稀有
128/255	手榴彈×1	フェニックスの尾×1

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	手榴彈×1	手榴彈×1

賄賂取得之物

通常	稀有
S爆彈×2	M爆彈×2



198 同盟遊俠(同盟レンジャー)

種族	STORY Lv.	出現區域
—	2 3	蘑菇岩街道(キノコ岩街道)/喬瑟寺院(ジョゼ寺院)

等級	HP	MP	思考時間	EXP	AP	拾取基爾	盜取基爾
16	230	180	30	10	1	80	320

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
18	83	2	50	66	0	0	3

屬性及其合適性

炎	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	行動減緩
—	—	—	—	—	—	----	有

特殊效果之抗拒性

防守	魔法封裝(カーズ)
防禦率	—

使用之攻擊

- 通常攻擊
- ファイア

掉落物品

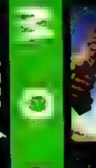
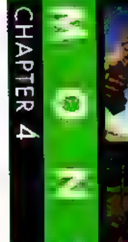
機率	通常	稀有
128/255	ポーション×1	フェニックスの尾×1

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	フェニックスの尾×1	フェニックスの尾×1

賄賂取得之物

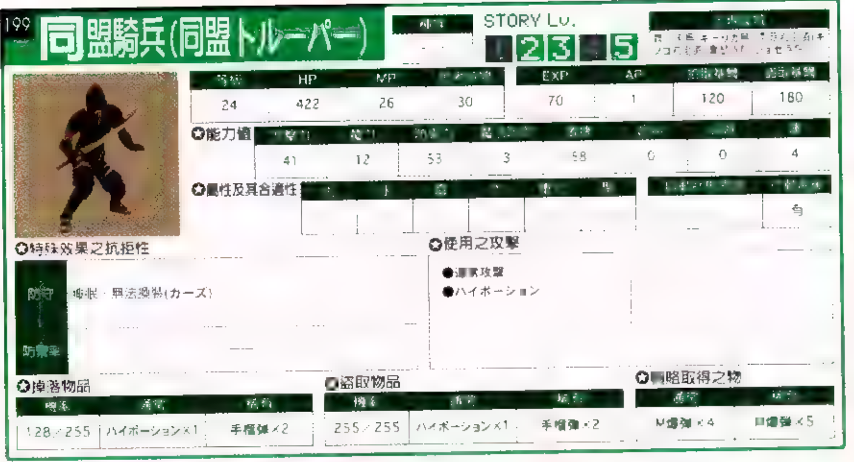
通常	稀有
S爆彈×2	エーテル×1



199 同盟騎兵(同盟トルーパー)

STORY Lv. 1 2 3 4 5



等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
24	422	26	30	70	1	120	180

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	[illegible]	[illegible]	[illegible]
41	12	53	3	58	0	0	4

屬性及其含適性

有

特殊效果之抗拒性

防守～防禦率：睡眠・甲法換裝(カーズ)

使用之攻擊

- 通常攻擊
- ハイポーション

掉落物品

機率	通常	稀有
128/255	ハイポーション×1	手榴彈×2

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	ハイポーション×1	手榴彈×2

賄賂取得之物

通常	稀有
M爆彈×4	田爆彈×5

200 同盟攻擊者(同盟アタッカー)

STORY Lv. 1 2 3 4 5

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
16	293	30	30	70	1	130	380

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	[illegible]	[illegible]	[illegible]
37	13	34	13	64	0	0	8

屬性及其含適性

有

特殊效果之抗拒性

防守～防禦率：睡眠・甲法換裝(カーズ)

使用之攻擊

- 通常攻擊

掉落物品

機率	通常	稀有
128/255	ハイポーション×1	手榴彈×2

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	フェニックスの尾×1	フェニックスの尾×2

賄賂取得之物

通常	稀有
フェニックスの尾×16	フェニックスの尾×24

201 同盟法師(同盟ソーサレス)

STORY Lv. 1 2 3 4 5

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
23	1020	420	30	70	1	130	450

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	[illegible]	[illegible]	[illegible]
29	22	2	52	73	0	0	5

屬性及其含適性

有

特殊效果之抗拒性

防守～防禦率：甲法換裝(カーズ)

使用之攻擊

- 通常攻擊
- グラビデ
- コンフュ
- ファイラ
- ブリザラ
- サンダラ
- ウォタラ

掉落物品

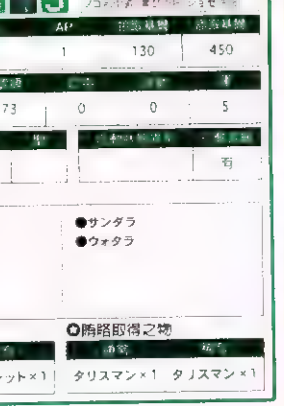
機率	通常	稀有
128/255	ハイポーション×1	フェニックスの尾×1

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	エーテル×1	アミュレット×1

賄賂取得之物

通常	稀有
タリスマン×1	タリスマン×1







202 同盟士兵(同盟ソルジャー)

種族	STORY Lv.	出現地點
—	5	[illegible]

等級	HP	MP	思考時間	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
33	1720	42	30	160	1	100	300

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
42	17	54	6	68	0	0	4

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	雷	[illegible]	重力	聖	[illegible]	[illegible]
—	—	—	—	—	—	‥‥	有

特殊效果之抗拒性

[illegible]	無法轉裝(カーズ)
防禦率	即死(50) 石化(50)

使用之攻擊

- 通常攻擊(A)
- 通常攻擊(B)

掉落物品

機率	通常	稀有
128/255	ハイポーション×1	ハイポーション×2

盜取物品

機率	通常	稀有
64/255	M爆彈×1	L爆彈×1

賄賂取得之物

通常	稀有
L爆彈×14	L爆彈×20



203 同盟劍士(同盟フェンサー)

種族	STORY Lv.	出現地點
—	5	[illegible]

等級	HP	MP	思考時間	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
30	1650	58	30	160	1	140	550

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
38	16	30	0	82	0	0	8

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	雷	[illegible]	重力	聖	[illegible]	[illegible]
—	—	—	—	—	—	‥‥	有

特殊效果之抗拒性

[illegible]	沈默・無法轉裝(カーズ)
防禦率	—

使用之攻擊

- 通常攻擊
- ブラインボム

掉落物品

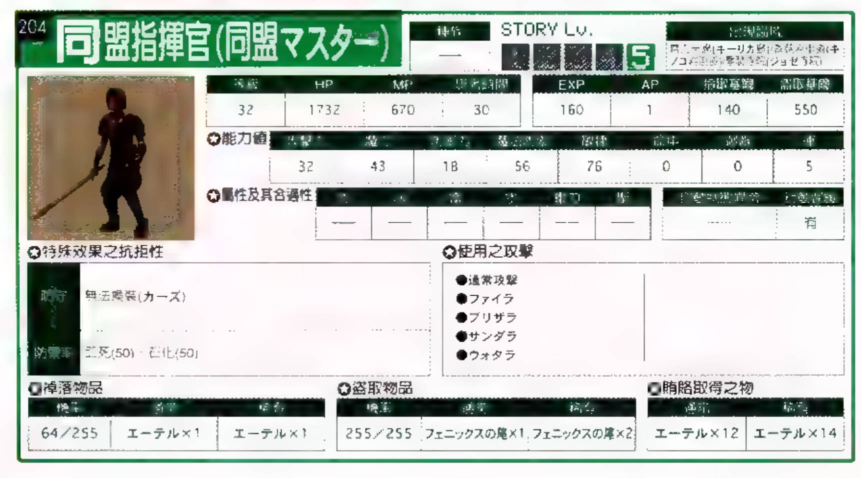
機率	通常	稀有
128/255	ハイポーション×1	ハイポーション×2

盜取物品

機率	通常	稀有
64/255	M爆彈×1	L爆彈×1

賄賂取得之物

通常	稀有
エーテル×16	エーテル×20



204 同盟指揮官(同盟マスター)

種族	STORY Lv.	出現地點
—	5	[illegible]

等級	HP	MP	思考時間	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
32	1732	670	30	160	1	140	550

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
32	43	18	56	76	0	0	5

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	雷	[illegible]	重力	聖	[illegible]	[illegible]
—	—	—	—	—	—	‥‥	有

特殊效果之抗拒性

[illegible]	無法轉裝(カーズ)
防禦率	即死(50)・石化(50)

使用之攻擊

- 通常攻擊
- ファイラ
- ブリザラ
- サンダラ
- ウォタラ

掉落物品

機率	通常	稀有
64/255	エーテル×1	エーテル×1

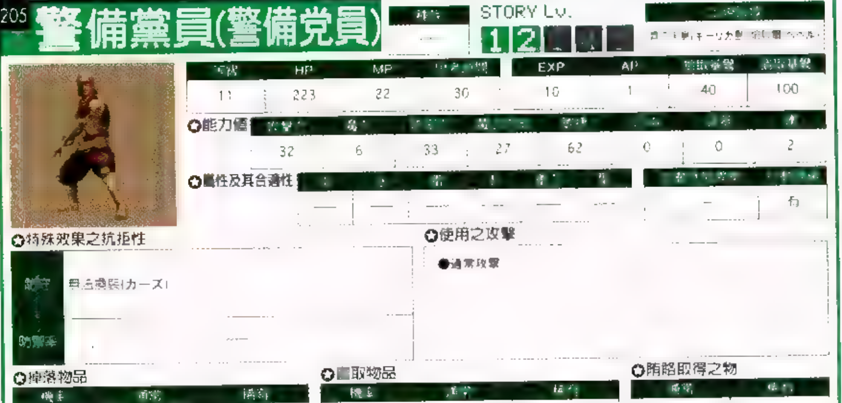
盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	フェニックスの尾×1	フェニックスの尾×2

賄賂取得之物

通常	稀有
エーテル×12	エーテル×14





205 警備黨員(警備党員)

STORY Lv. 1 2

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
11	223	22	30	10	1	40	100

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
32	6	33	27	62	0	0	2

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	—	—	—	—	—	—	有

特殊效果之抗拒性

無法變裝(カーズ)

使用之攻擊

- 通常攻擊

掉落物品

機率	通常	稀有
128/255	ポーション×1	フェニックスの尾×1

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	やすもの手榴弾×1	ハイポーション×1

賄賂取得之物

通常	稀有
フェニックスの尾×12	フェニックスの尾×16



206 防衛黨員(防衛党員)

STORY Lv. 1 2

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
12	186	38	30	10	1	40	100

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
16	8	27	22	49	0	0	1

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	—	—	—	—	—	—	有

特殊效果之抗拒性

無法變裝(カーズ)

使用之攻擊

- 火炎放射

掉落物品

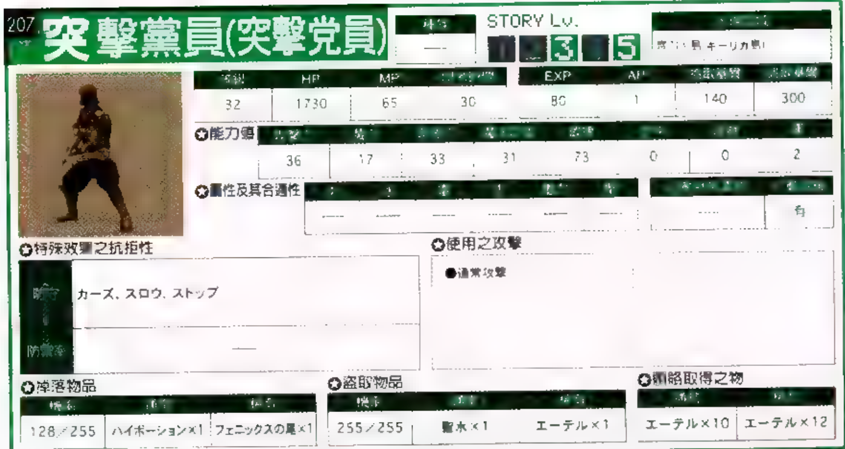
機率	通常	稀有
128/255	ポーション×1	フェニックスの尾×1

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	やすもの手榴弾×1	ハイポーション×1

賄賂取得之物

通常	稀有
フェニックスの尾×12	エクスポーション×1



207 突擊黨員(突撃党員)

STORY Lv. 3 5

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
32	1730	65	30	80	1	140	300

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
36	17	33	31	73	0	0	2

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	—	—	—	—	—	—	有

特殊效果之抗拒性

カーズ、スロウ、ストップ

使用之攻擊

- 通常攻擊

掉落物品

機率	通常	稀有
128/255	ハイポーション×1	フェニックスの尾×1

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	聖水×1	エーテル×1

賄賂取得之物

通常	稀有
エーテル×10	エーテル×12



208 重裝黨員(重装党員)

種族	STORY Lv.	出現區域
—	3 5	霧?十島(キーリカ島)

等級	HP	MP	思考時間	EXP	AP	拾取金額	盜取金額
22	1722	89	30	80	1	140	300

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
22	22	28	23	62	0	0	1

屬性及其合適性

炎	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	行動延緩
—	—	—	—	—	—	—	有

特殊效果之抗拒性

耐守	魔法攻撃(カーズ)・遅緩(スロウ)・停止(ストップ)
防禦率	—

使用之攻擊

- 火炎放射

掉落物品

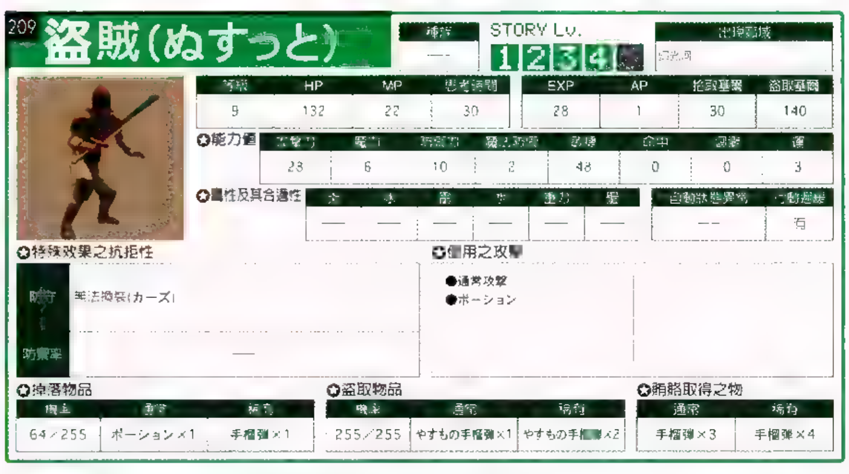
機率	通常	稀有
128／255	ハイポーション×1	フェニックスの尾×1

盜取物品

機率	通常	稀有
255／255	聖水×1	炎の一閃×1

賄賂取得之物

通常	稀有
エクスポーション×4	エクスポーション×5



209 盜賊(ぬすっと)

種族	STORY Lv.	出現區域
—	1 2 3 4	[illegible]

等級	HP	MP	思考時間	EXP	AP	拾取金額	盜取金額
9	132	22	30	28	1	30	140

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
23	6	10	2	48	0	0	3

屬性及其合適性

炎	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	行動延緩
—	—	—	—	—	—	—	有

特殊效果之抗拒性

耐守	魔法攻撃(カーズ)
防禦率	—

使用之攻擊

- 通常攻撃
- ポーション

掉落物品

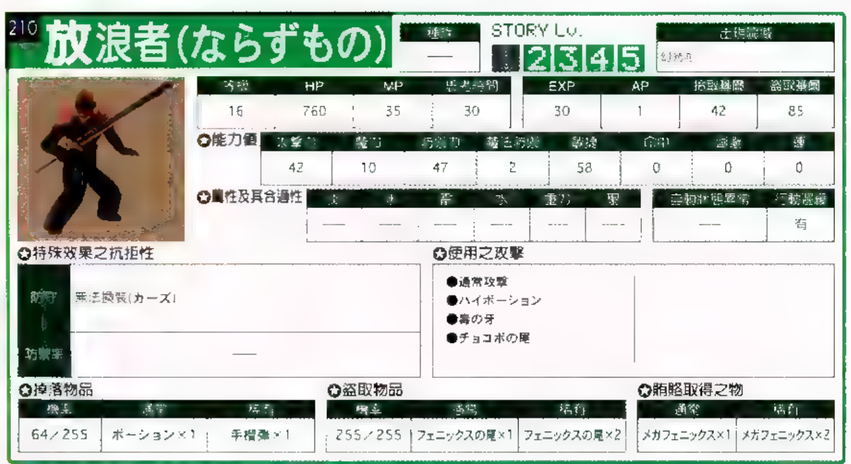
機率	通常	稀有
64／255	ポーション×1	手榴弾×1

盜取物品

機率	通常	稀有
255／255	やすもの手榴弾×1	やすもの手榴弾×2

賄賂取得之物

通常	稀有
手榴弾×3	手榴弾×4



210 放浪者(ならずもの)

種族	STORY Lv.	出現區域
—	2 3 4 5	[illegible]

等級	HP	MP	思考時間	EXP	AP	拾取金額	盜取金額
16	760	35	30	30	1	42	85

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
42	10	47	2	58	0	0	0

屬性及其合適性

炎	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	行動延緩
—	—	—	—	—	—	—	有

特殊效果之抗拒性

耐守	魔法攻撃(カーズ)
防禦率	—

使用之攻擊

- 通常攻撃
- ハイポーション
- 毒の牙
- チョコボの尾

掉落物品

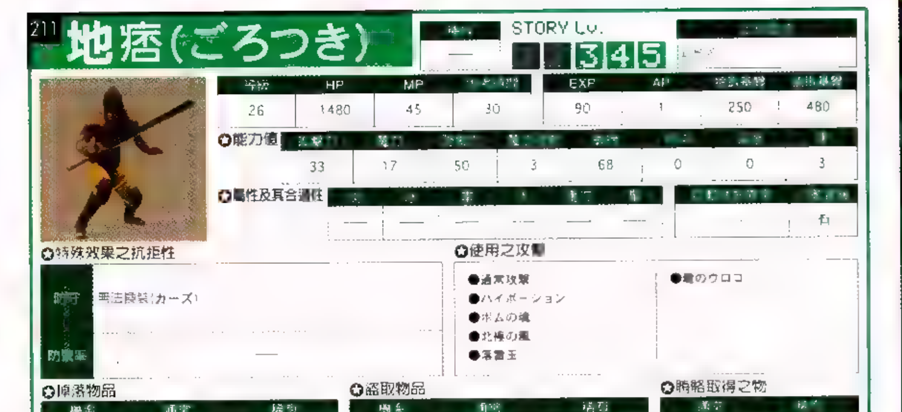
機率	通常	稀有
64／255	ポーション×1	手榴弾×1

盜取物品

機率	通常	稀有
255／255	フェニックスの尾×1	フェニックスの尾×2

賄賂取得之物

通常	稀有
メガフェニックス×1	メガフェニックス×2



211 地痞(ごろつき)

STORY Lv. 3 4 5

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
26	1480	45	30	90	1	250	480

能力值

攻擊力	魔力	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
33	17	50	3	68	0	0	3

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	[illegible]	聖	[illegible]	[illegible]
—	—	—	—	—	—		有

特殊效果之抗拒性

- 防守: 魔法詛咒(カーズ)
- 防禦率: —

使用之攻擊

- 通常攻擊
- ハイポーション
- ボムの魂
- 北極の風
- 落雷玉
- 竜のウロコ

掉落物品

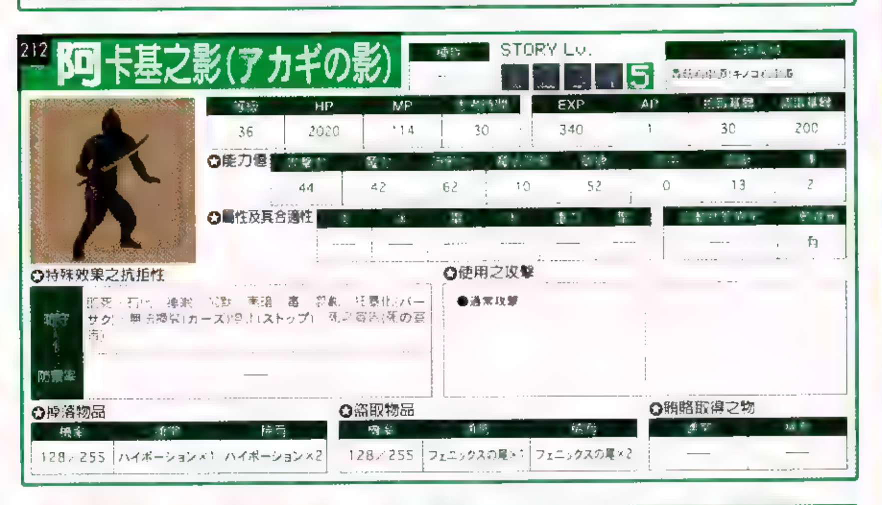
機率	通常	稀有
18／255	ポーション×2	エーテル×1

盜取物品

機率	通常	稀有
255／255	手榴彈×1	S爆彈×1

賄賂取得之物

通常	稀有
メガフェニックス×3	メガフェニックス×3



212 阿卡基之影(アカギの影)

STORY Lv. 5

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
36	2020	114	30	340	1	30	200

能力值

攻擊力	魔力	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
44	42	62	10	52	0	13	2

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	[illegible]	聖	[illegible]	[illegible]
—	—	—	—	—	—	—	有

特殊效果之抗拒性

- 防守: 即死・石化・睡眠・沉默・黑暗・毒・混亂・狂暴化(バーサク)・魔法詛咒(カーズ)・停止(ストップ)・死之宣告(死の宣告)
- 防禦率: —

使用之攻擊

- 通常攻擊

掉落物品

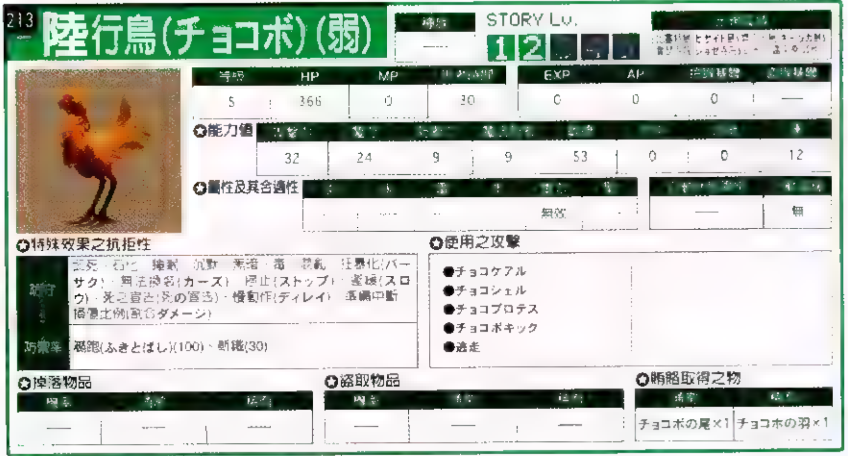
機率	通常	稀有
128／255	ハイポーション×1	ハイポーション×2

盜取物品

機率	通常	稀有
128／255	フェニックスの尾×1	フェニックスの尾×2

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



213 陸行鳥(チョコボ)(弱)

STORY Lv. 1 2

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
5	366	0	30	0	0	0	—

能力值

攻擊力	魔力	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
32	24	9	9	53	0	0	12

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	[illegible]	聖	[illegible]	[illegible]
				無效		—	無

特殊效果之抗拒性

- 防守: 即死・石化・睡眠・沉默・黑暗・毒・混亂・狂暴化(バーサク)・魔法詛咒(カーズ)・停止(ストップ)・遲緩(スロウ)・死之宣告(死の宣告)・慢動作(ディレイ)・準備中斷・損量比例(割合ダメージ)
- 防禦率: 彈飛(ふきとばし)(100)、斬鐵(30)

使用之攻擊

- チョコケアル
- チョコシェル
- チョコプロテス
- チョコボキック
- 逃走

掉落物品

機率	通常	稀有
—	—	—

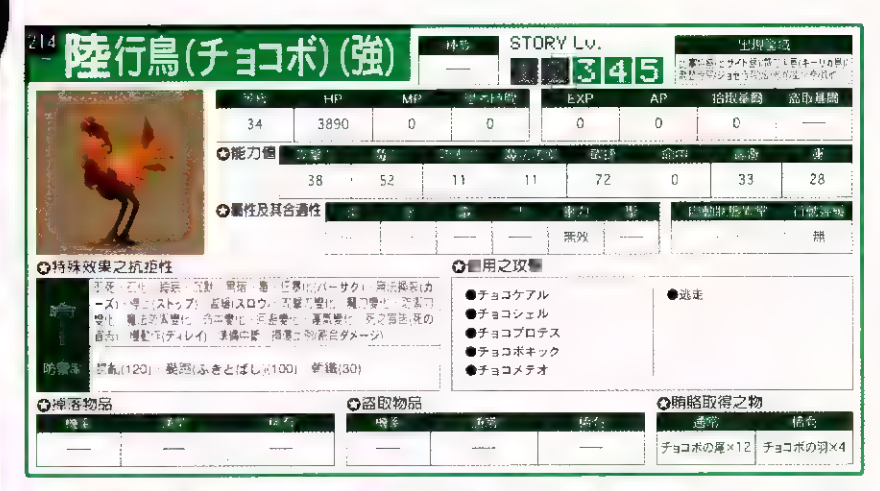
盜取物品

機率	通常	稀有
—	—	—

賄賂取得之物

通常	稀有
チョコボの尾×1	チョコボの羽×1

長髓虎
裝甲
莫波爾
波姆
鐵巨人
蜘蛛
機士
巨蝸
吉歐
魔獸
吞食者
金剛龜
兵器
聖獸
唐貝利
地蟲
仙人掌人
機兵
馬其那
火蛇
邪鬼
異界
妖魔
魔人
妖石



214 陸行鳥(チョコボ)(強)

[illegible]	STORY Lv.	出現區域
—	3 4 5	[illegible]

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	拾取機率	盜取機率
34	3890	0	0	0	0	0	—

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
38	52	11	11	72	0	33	28

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	[illegible]
—	—	—	—	無效	—	—	無

特殊效果之抗拒性

防守：即死・石化・睡眠・沈默・黑暗・毒・狂暴化(バーサク)・無法操衆(カーズ)・停止(ストップ)・緩速(スロウ)・攻擊力變化・魔力變化・防禦力變化・魔法防禦變化・命中變化・迴避變化・運氣變化・死之宣告(死の宣告)・攻擊延遲(ディレイ)・準備中斷・損傷比例(割合ダメージ)

防禦率：混亂(120)・飛翔(ふきとばし)(100)・斬鐵(30)

使用之攻擊

- チョコケアル
- チョコシェル
- チョコプロテス
- チョコボキック
- チョコメテオ
- 逃走

掉落物品

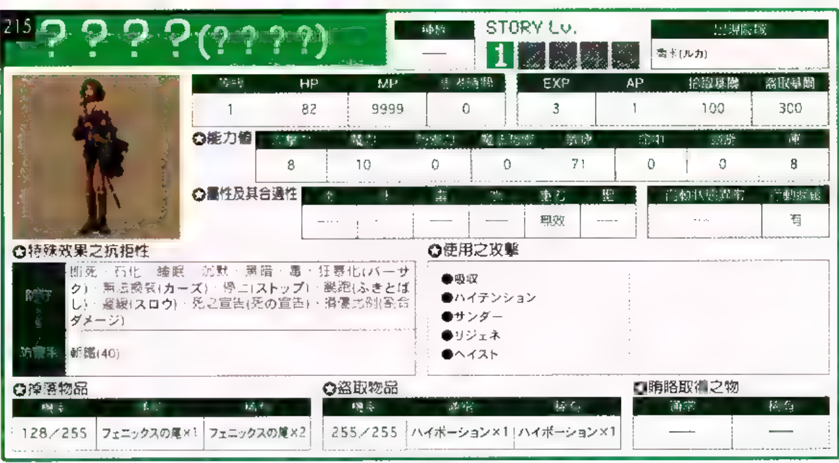
機率	通常	稀有
—	—	—

盜取物品

機率	通常	稀有
—	—	—

賄賂取得之物

通常	稀有
チョコボの尾×12	チョコボの羽×4



215 ????(????)

[illegible]	STORY Lv.	出現區域
—	1	魯卡(ルカ)

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	拾取機率	盜取機率
1	82	9999	0	3	1	100	300

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
8	10	0	0	71	0	0	8

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	[illegible]
—	—	—	—	無效	—	—	有

特殊效果之抗拒性

防守：即死・石化・睡眠・沈默・黑暗・毒・狂暴化(バーサク)・無法操衆(カーズ)・停止(ストップ)・飛翔(ふきとばし)・緩速(スロウ)・死之宣告(死の宣告)・損傷比例(割合ダメージ)

防禦率：斬鐵(40)

使用之攻擊

- 吸収
- ハイテンション
- サンダー
- リジェネ
- ヘイスト

掉落物品

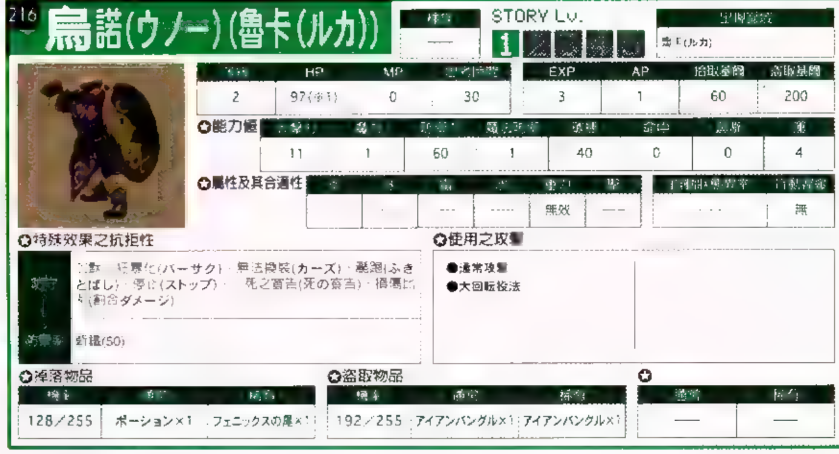
機率	通常	稀有
128／255	フェニックスの尾×1	フェニックスの尾×2

盜取物品

機率	通常	稀有
255／255	ハイポーション×1	ハイポーション×1

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



216 烏諾(ウノー)(魯卡(ルカ))

[illegible]	STORY Lv.	出現區域
—	1	魯卡(ルカ)

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	拾取機率	盜取機率
2	97(※1)	0	30	3	1	60	200

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
11	1	60	1	40	0	0	4

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	[illegible]
		—	—	無效	—	—	無

特殊效果之抗拒性

防守：沈默・狂暴化(バーサク)・無法操衆(カーズ)・飛翔(ふきとばし)・停止(ストップ)・死之宣告(死の宣告)・損傷比例(割合ダメージ)

防禦率：斬鐵(50)

使用之攻擊

- 通常攻擊
- 大回転投法

掉落物品

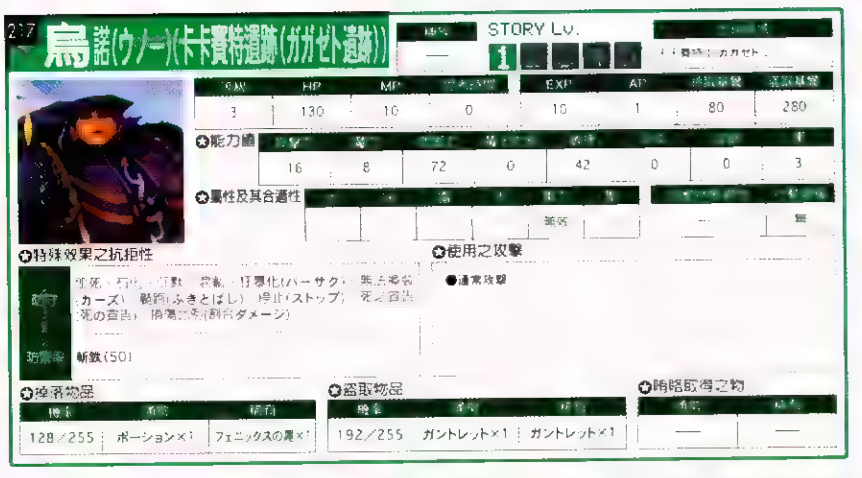
機率	通常	稀有
128／255	ポーション×1	フェニックスの尾×1

盜取物品

機率	通常	稀有
192／255	アイアンバングル×1	アイアンバングル×1

通常	稀有
—	—

※1……戰鬥開始時剩餘的HP為45



217 烏諾(ウノー)(卡卡賽特遺跡(ガガゼト遺跡))

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
—	1	[illegible]カガゼト

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
3	130	10	0	10	1	80	280

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
16	8	72	0	42	0	0	3

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
				無效		—	無

特殊效果之抗拒性

無效	即死・石化・沈默・混亂・狂暴化(バーサク)・無法操縱(カーズ)・飄飛(ふきとばし)・停止(ストップ)・死之宣告(死の宣告)・傷害比例(割合ダメージ)
防禦率	斬鐵(50)

使用之攻擊

- 通常攻擊

掉落物品

機率	通常	稀有
128/255	ポーション×1	フェニックスの尾×1

盜取物品

機率	通常	稀有
192/255	ガントレット×1	ガントレット×1

賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
—	—

218 烏諾(ウノー)(卡卡賽特山(ガガゼト山))

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
—	2	[illegible]カガゼト

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
18	1350	22	0	180	1	200	520

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
79	16	118	2	92	0	0	4

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
				無效	—	—	無

特殊效果之抗拒性

無效	即死・石化・沈默・混亂・狂暴化(バーサク)・無法操縱(カーズ)・飄飛(ふきとばし)・停止(ストップ)・死之宣告(死の宣告)・傷害比例(割合ダメージ)
防禦率	毒(10)、斬鐵(50)

使用之攻擊

- 通常攻擊
- 大回転投法
- 爆裂投法

掉落物品

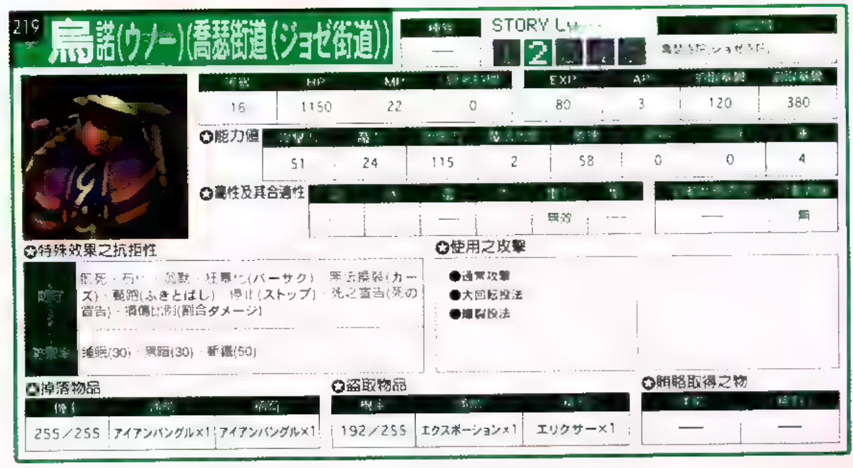
機率	通常	稀有
255/255	ビーズのブローチ×1	ビーズのブローチ×1

盜取物品

機率	通常	稀有
192/255	エクスポーション×1	エリクサー×1

賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
—	—



219 烏諾(ウノー)(喬瑟街道(ジョゼ街道))

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
—	2	[illegible]ジョゼ[illegible]

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
16	1150	22	0	80	3	120	380

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
51	24	115	2	58	0	0	4

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
		—		無效	—	—	無

特殊效果之抗拒性

無效	即死・石化・沈默・狂暴化(バーサク)・無法操縱(カーズ)・飄飛(ふきとばし)・停止(ストップ)・死之宣告(死の宣告)・傷害比例(割合ダメージ)
防禦率	睡眠(30)・黑暗(30)・斬鐵(50)

使用之攻擊

- 通常攻擊
- 大回転投法
- 爆裂投法

掉落物品

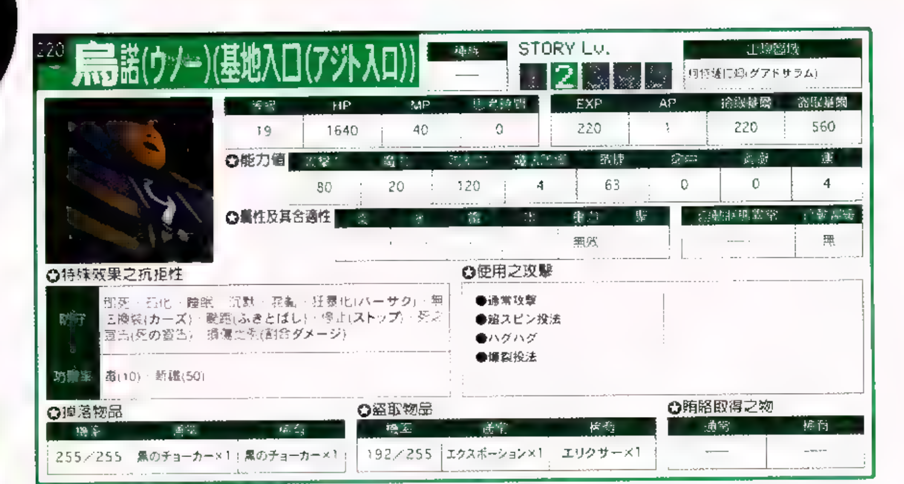
機率	通常	稀有
255/255	アイアンバングル×1	アイアンバングル×1

盜取物品

機率	通常	稀有
192/255	エクスポーション×1	エリクサー×1

賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
—	—



220 烏諾(ウノー)(基地入口(アジト入口))

種族	STORY Lv.	出現區域
—	2	阿格達行宮(グアドサラム)

等級	HP	MP	石化時間	EXP	AP	掉落機率	盜取機率
19	1640	40	0	220	1	220	560

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
80	20	120	4	63	0	0	4

屬性及其合適性

炎	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	行動延遲
—	—	—	—	無效	—	—	無

特殊效果之抗拒性

防守	即死・石化・睡眠・沉默・混亂・狂暴化(バーサク)・無[illegible](カーズ)・擊飛(ふきとばし)・停止(ストップ)・死之宣告(死の宣告)・損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	毒(10)・斬鐵(50)

使用之攻擊

- 通常攻擊
- 超スピン投法
- ハグハグ
- 爆裂投法

掉落物品

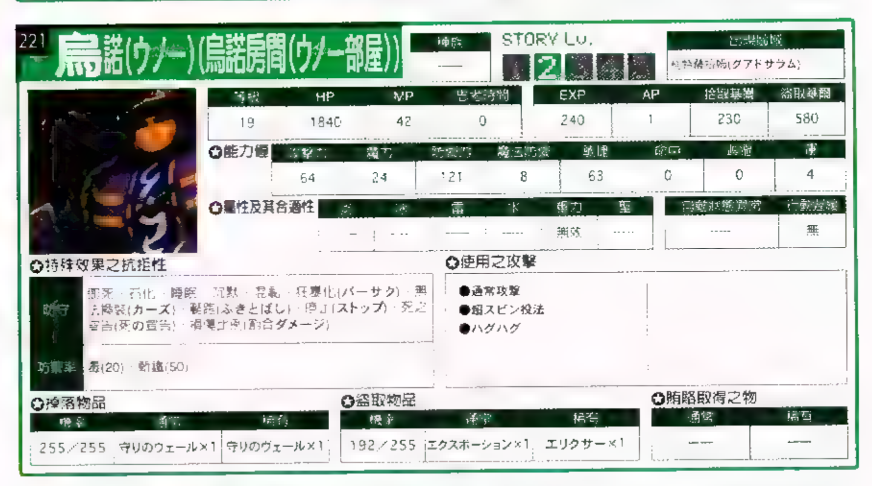
機率	通常	稀有
255／255	黑のチョーカー×1	黑のチョーカー×1

盜取物品

機率	通常	稀有
192／255	エクスポーション×1	エリクサー×1

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



221 烏諾(ウノー)(烏諾房間(ウノー部屋))

種族	STORY Lv.	出現區域
—	2	阿格達行宮(グアドサラム)

等級	HP	MP	石化時間	EXP	AP	掉落機率	盜取機率
19	1840	42	0	240	1	230	580

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
64	24	121	8	63	0	0	4

屬性及其合適性

炎	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	行動延遲
—	—	—	—	無效	—	—	無

特殊效果之抗拒性

防守	即死・石化・睡眠・沉默・混亂・狂暴化(バーサク)・無[illegible](カーズ)・擊飛(ふきとばし)・停止(ストップ)・死之宣告(死の宣告)・損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	毒(20)・斬鐵(50)

使用之攻擊

- 通常攻擊
- 超スピン投法
- ハグハグ

掉落物品

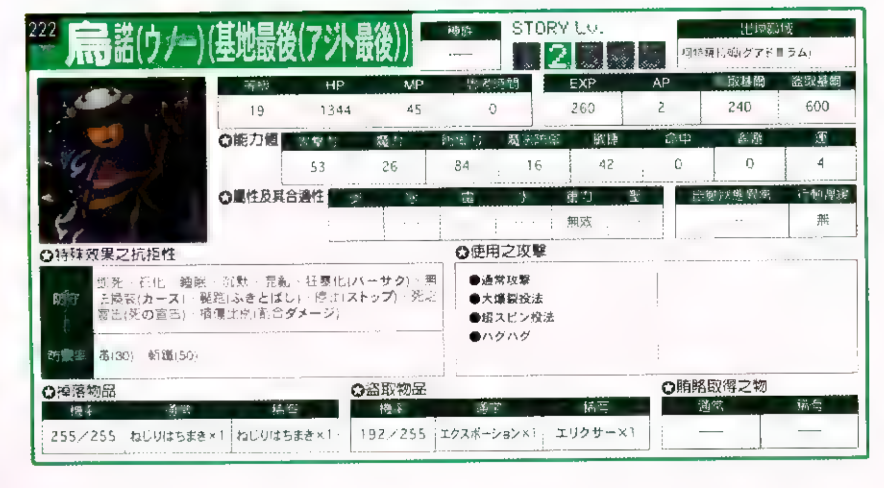
機率	通常	稀有
255／255	守りのヴェール×1	守りのヴェール×1

盜取物品

機率	通常	稀有
192／255	エクスポーション×1	エリクサー×1

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



222 烏諾(ウノー)(基地最後(アジト最後))

種族	STORY Lv.	出現區域
—	2	阿格達行宮(グアドサラム)

等級	HP	MP	石化時間	EXP	AP	掉落機率	盜取機率
19	1344	45	0	260	2	240	600

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
53	26	84	16	42	0	0	4

屬性及其合適性

炎	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	行動延遲
—	—	—	—	無效	—	—	無

特殊效果之抗拒性

防守	即死・石化・睡眠・沉默・混亂・狂暴化(バーサク)・無[illegible](カーズ)・擊飛(ふきとばし)・停止(ストップ)・死之宣告(死の宣告)・損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	毒(30)・斬鐵(50)

使用之攻擊

- 通常攻擊
- 大爆裂投法
- 超スピン投法
- ハグハグ

掉落物品

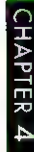
機率	通常	稀有
255／255	ねじりはちまき×1	ねじりはちまき×1

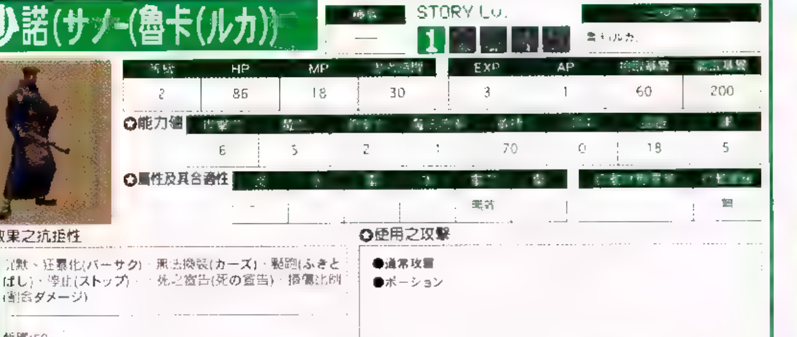
盜取物品

機率	通常	稀有
192／255	エクスポーション×1	エリクサー×1

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—





223 沙諾(サノー(魯卡(ルカ))

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
—	1	魯卡(ルカ)

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
2	86	18	30	3	1	60	200

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
6	5	2	1	70	0	18	5

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
-				弱者			盟

特殊效果之抗拒性

無效：沉默、狂暴化(バーサク)、無法攻擊(カーズ)、擊飛(ふきとばし)、停止(ストップ)、死之宣告(死の宣告)、損傷比例(割合ダメージ)

防禦率：斬擊(50

使用之攻擊

- 通常攻擊
- ポーション

掉落物品

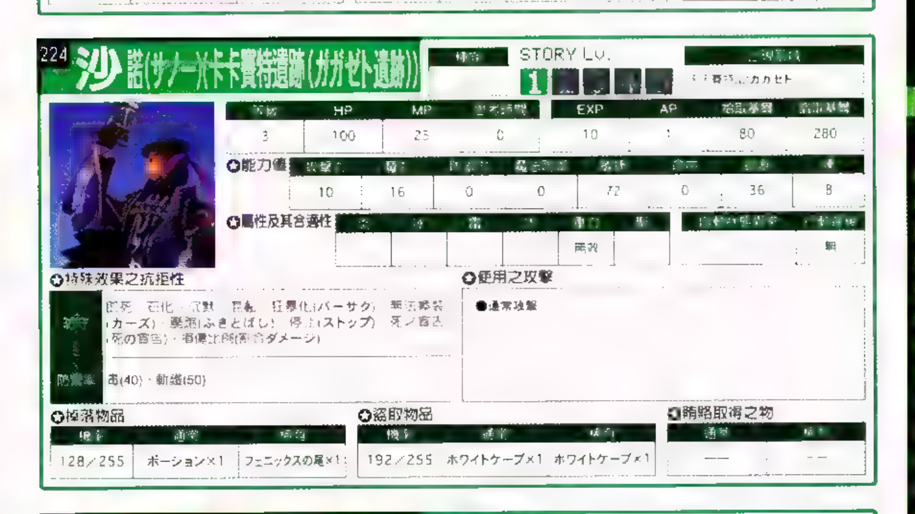
機率	通常	稀有
128／255	ポーション×1	フェニックスの尾×1

盜取物品

機率	通常	稀有
192／255	銀ぶちメガネ×1	銀ぶちメガネ×1

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



224 沙諾(サノー)(卡卡賽特遺跡(ガガゼト遺跡))

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
	1	卡卡賽特(ガガゼト)

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
3	100	25	0	10	1	80	280

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
10	16	0	0	72	0	36	8

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
				弱者			盟

特殊效果之抗拒性

無效：即死、石化、沉默、混亂、狂暴化(バーサク)、無法攻擊(カーズ)、擊飛(ふきとばし)、停止(ストップ)、死之宣告(死の宣告)、損傷比例(割合ダメージ)

防禦率：毒(40)・斬擊(50)

使用之攻擊

- 通常攻擊

掉落物品

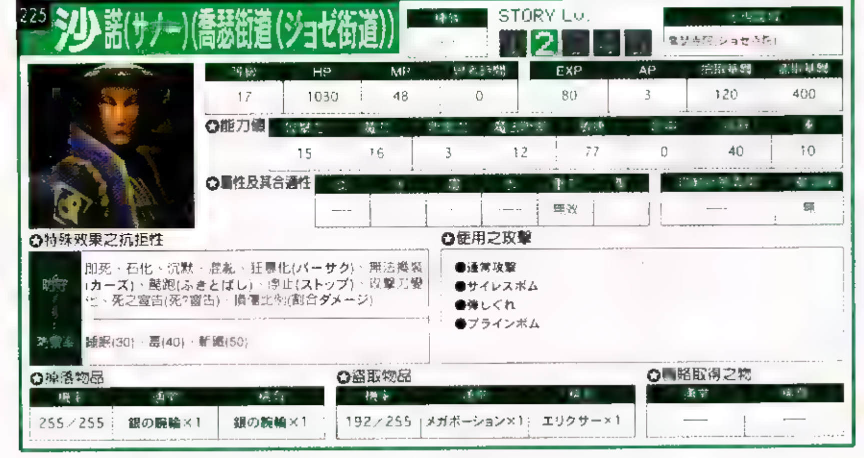
機率	通常	稀有
128／255	ポーション×1	フェニックスの尾×1

盜取物品

機率	通常	稀有
192／255	ホワイトケープ×1	ホワイトケープ×1

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



225 沙諾(サノー)(喬瑟街道(ジョゼ街道))

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
—	2	喬瑟街道(ジョゼ街道)

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
17	1030	48	0	80	3	120	400

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
15	16	3	12	77	0	40	10

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
—			—	弱者		—	盟

特殊效果之抗拒性

無效：即死、石化、沉默、混亂、狂暴化(バーサク)、無法攻擊(カーズ)、擊飛(ふきとばし)、停止(ストップ)、攻擊力變化、死之宣告(死の宣告)、損傷比例(割合ダメージ)

防禦率：睡眠(30)・毒(40)・斬擊(50)

使用之攻擊

- 通常攻擊
- サイレスボム
- 弾しぐれ
- ブラインボム

掉落物品

機率	通常	稀有
255／255	銀の腕輪×1	銀の腕輪×1

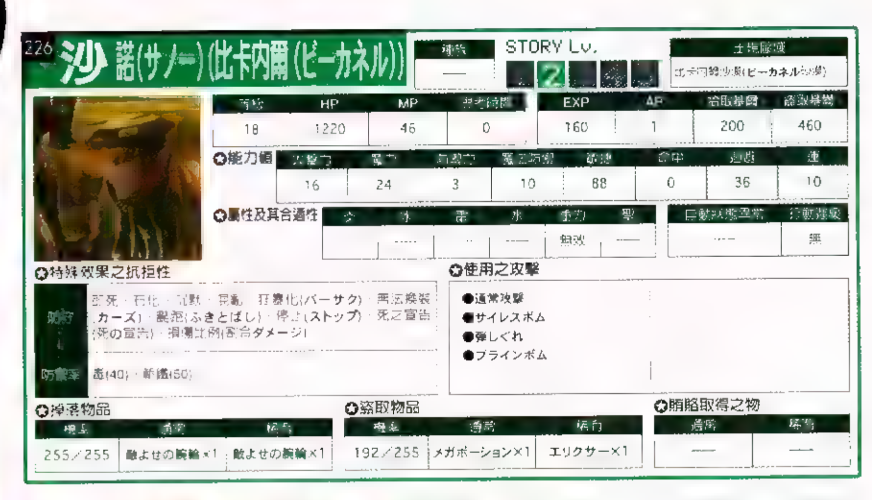
盜取物品

機率	通常	稀有
192／255	メガポーション×1	エリクサー×1

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—





226 沙諾(サノー)(比卡內爾(ビーカネル))

種族	STORY Lv.	出現區域
—	2	比卡內爾沙漠(ビーカネル砂漠)

等級	HP	MP	思考時間	EXP	AP	拾取基爾	竊取基爾
18	1220	46	0	160	1	200	460

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
16	24	3	10	88	0	36	10

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	巨獸狀態異常	行動模式
	—	—	—	無效	—	—	無

特殊效果之抗拒性

無效	即死・石化・沈默・混亂・狂暴化(バーサク)・魔法換裝(カーズ)・驅逐(ふきとばし)・停止(ストップ)・死之宣告(死の宣告)・損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	毒(40)・斬鐵(50)

使用之攻擊

- 通常攻擊
- サイレスボム
- 弾しぐれ
- ブラインボム

掉落物品

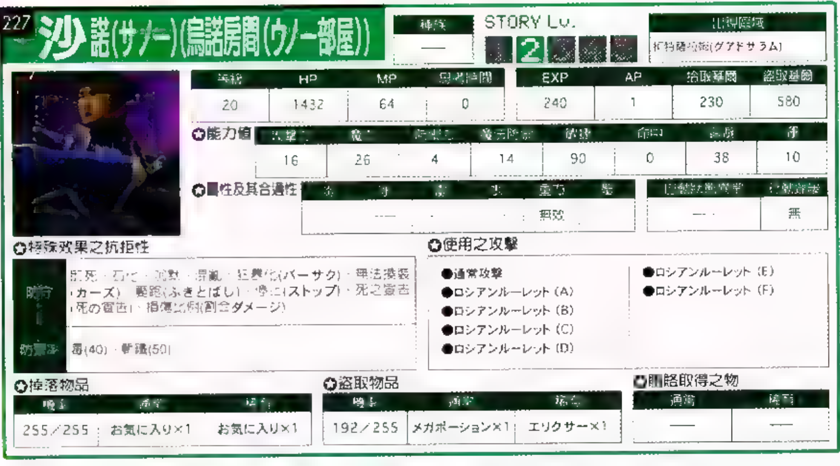
機率	通常	稀有
255／255	敵よせの腕輪×1	敵よせの腕輪×1

竊取物品

機率	通常	稀有
192／255	メガポーション×1	エリクサー×1

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



227 沙諾(サノー)(烏諾房間(ウノー部屋))

種族	STORY Lv.	出現區域
—	2	[illegible]特薩拉姆(グアドサラム)

等級	HP	MP	思考時間	EXP	AP	拾取基爾	竊取基爾
20	1432	64	0	240	1	230	580

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
16	26	4	14	90	0	38	10

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	巨獸狀態異常	行動模式
	—	—	—	無效	—	—	無

特殊效果之抗拒性

無效	即死・石化・沈默・混亂・狂暴化(バーサク)・魔法換裝(カーズ)・驅逐(ふきとばし)・停止(ストップ)・死之宣告(死の宣告)・損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	毒(40)・斬鐵(50)

使用之攻擊

- 通常攻擊
- ロシアンルーレット (A)
- ロシアンルーレット (B)
- ロシアンルーレット (C)
- ロシアンルーレット (D)
- ロシアンルーレット (E)
- ロシアンルーレット (F)

掉落物品

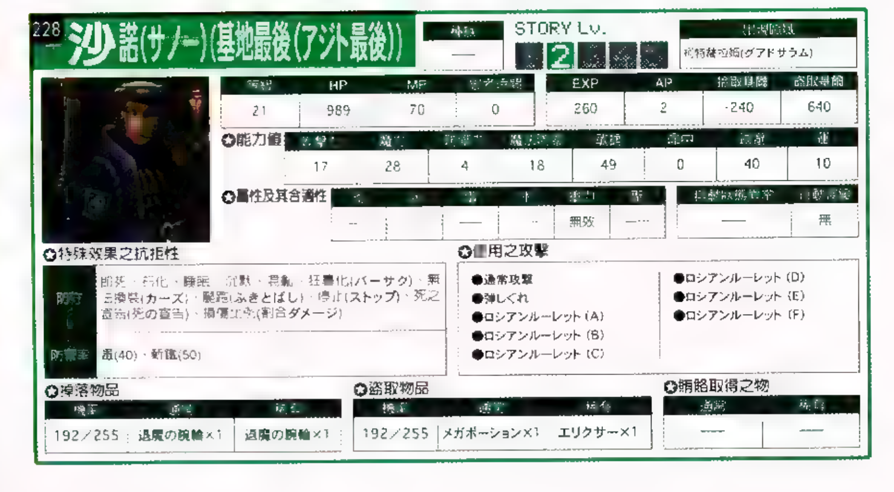
機率	通常	稀有
255／255	お気に入り×1	お気に入り×1

竊取物品

機率	通常	稀有
192／255	メガポーション×1	エリクサー×1

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



228 沙諾(サノー)(基地最後(アジト最後))

種族	STORY Lv.	出現區域
—	2	[illegible]特薩拉姆(グアドサラム)

等級	HP	MP	思考時間	EXP	AP	拾取基爾	竊取基爾
21	989	70	0	260	2	240	640

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
17	28	4	18	49	0	40	10

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	巨獸狀態異常	行動模式
—		—	—	無效	—	—	無

特殊效果之抗拒性

無效	即死・石化・睡眠・沈默・混亂・狂暴化(バーサク)・魔法換裝(カーズ)・驅逐(ふきとばし)・停止(ストップ)・死之宣告(死の宣告)・損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	毒(40)・斬鐵(50)

使用之攻擊

- 通常攻擊
- 弾しぐれ
- ロシアンルーレット (A)
- ロシアンルーレット (B)
- ロシアンルーレット (C)
- ロシアンルーレット (D)
- ロシアンルーレット (E)
- ロシアンルーレット (F)

掉落物品

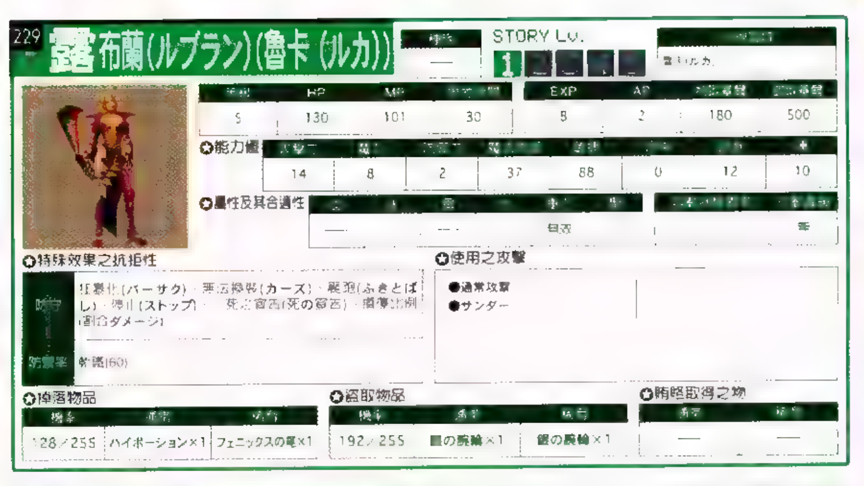
機率	通常	稀有
192／255	退魔の腕輪×1	退魔の腕輪×1

竊取物品

機率	通常	稀有
192／255	メガポーション×1	エリクサー×1

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



229 布蘭(ルブラン)(魯卡(ルカ))

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
—	1	魯卡(ルカ)

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
5	130	101	30	5	2	180	500

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
14	8	2	37	88	0	12	10

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	—	無效					無

特殊效果之抗拒性

- 免疫：狂暴化(バーサク)、詛咒纏身(カーズ)、擊飛(ふきとばし)、停止(ストップ)、死之宣告(死の宣告)、損傷比例(割合ダメージ)
- 防禦率：斬鐵(60)

使用之攻擊

- 通常攻擊
- サンダー

掉落物品

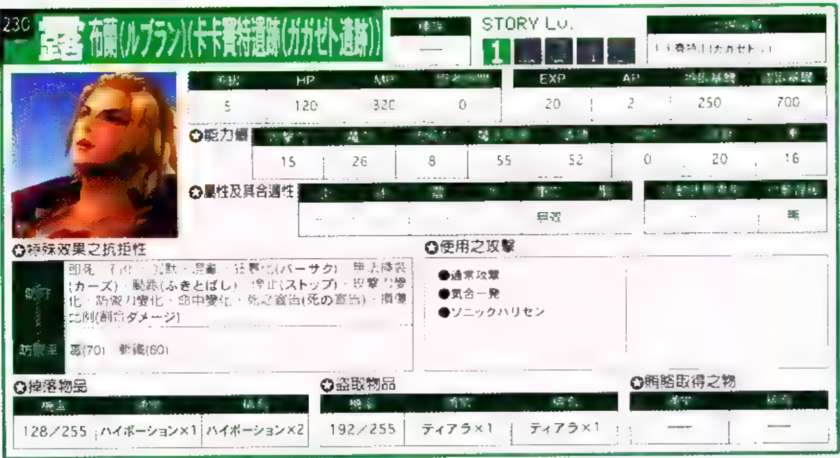
[illegible]	[illegible]	[illegible]
128／255	ハイポーション×1	フェニックスの尾×1

盜取物品

[illegible]	[illegible]	[illegible]
192／255	銀の腕輪×1	銀の腕輪×1

賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
—	—



230 布蘭(ルブラン)(卡卡賽特遺跡(ガガゼト遺跡))

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
—	1	卡卡賽特(ガガゼト)

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
5	120	320	0	20	2	250	700

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
15	26	8	55	52	0	20	16

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	—	無效				—	無

特殊效果之抗拒性

- 免疫：即死、石化、沈默、混亂、狂暴化(バーサク)、詛咒纏身(カーズ)、擊飛(ふきとばし)、停止(ストップ)、攻擊力變化、防禦力變化、命中變化、死之宣告(死の宣告)、損傷比例(割合ダメージ)
- 防禦率：毒(70)、斬鐵(60)

使用之攻擊

- 通常攻擊
- 気合一発
- ソニックハリセン

掉落物品

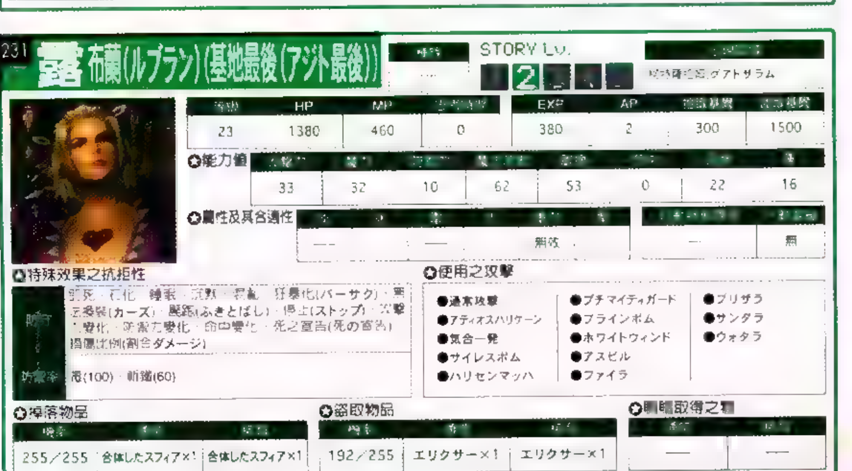
[illegible]	[illegible]	[illegible]
128／255	ハイポーション×1	ハイポーション×2

盜取物品

[illegible]	[illegible]	[illegible]
192／255	ティアラ×1	ティアラ×1

賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
—	—



231 布蘭(ルブラン)(基地最後(アジト最後))

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
—	2	グアドサラム

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
23	1380	460	0	380	2	300	1500

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
33	32	10	62	53	0	22	16

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	—	無效				—	無

特殊效果之抗拒性

- 免疫：即死、石化、睡眠、沈默、混亂、狂暴化(バーサク)、詛咒纏身(カーズ)、擊飛(ふきとばし)、停止(ストップ)、攻擊力變化、防禦力變化、命中變化、死之宣告(死の宣告)、損傷比例(割合ダメージ)
- 防禦率：毒(100)、斬鐵(60)

使用之攻擊

- 通常攻擊
- アディオスハリケーン
- 気合一発
- サイレスボム
- ハリセンマッハ
- プチマイティガード
- ブラインボム
- ホワイトウィンド
- アスピル
- ファイラ
- ブリザラ
- サンダラ
- ウォタラ

掉落物品

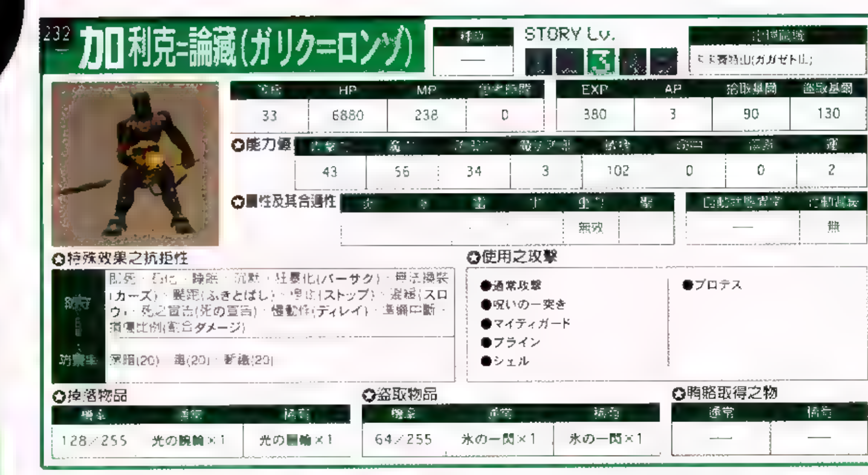
[illegible]	[illegible]	[illegible]
255／255	合体したスフィア×1	合体したスフィア×1

盜取物品

[illegible]	[illegible]	[illegible]
192／255	エリクサー×1	エリクサー×1

賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
—	—



232 加利克=論藏(ガリク=ロンゾ)

種族	STORY Lv.	出現區域
—	3	卡卡賽特山(ガガゼト山)

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	拾取基爾	盜取基爾
33	6880	238	0	380	3	90	130

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
43	56	34	3	102	0	0	2

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	行動遲緩
				無效		—	無

特殊效果之抗拒性

無效	即死、石化、睡眠、沉默、狂暴化(バーサク)、無法操縱(カーズ)、擊飛(ふきとばし)、停止(ストップ)、遲緩(スロウ)、死之宣告(死の宣告)、慢動作(ディレイ)、準備中斷、損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	黑暗(20)、毒(20)、虧蝕(20)

使用之攻擊

- 通常攻擊
- 呪いの一突き
- マイティガード
- ブライン
- シェル
- プロテス

掉落物品

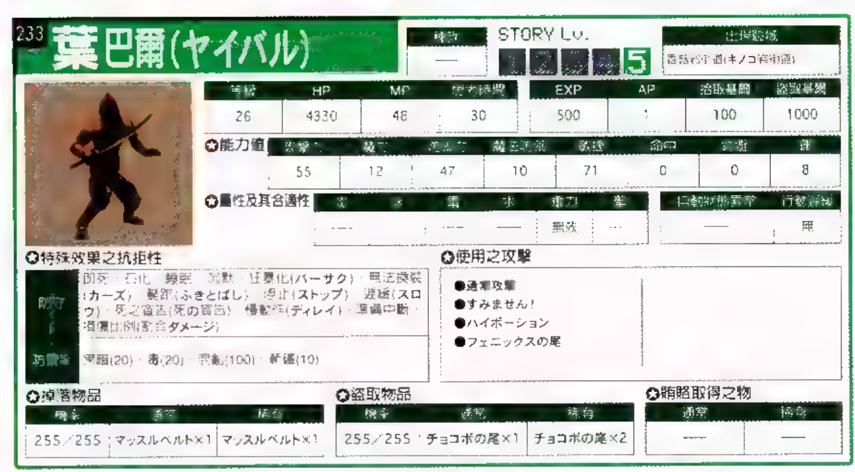
機率	通常	稀有
128/255	光の腕輪×1	光の腕輪×1

盜取物品

機率	通常	稀有
64/255	氷の一閃×1	氷の一閃×1

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



233 葉巴爾(ヤイバル)

種族	STORY Lv.	出現區域
—	5	[illegible](キノコ岩街道)

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	拾取基爾	盜取基爾
26	4330	48	30	500	1	100	1000

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
55	12	47	10	71	0	0	8

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	行動遲緩
—		—	—	無效	—	—	無

特殊效果之抗拒性

無效	即死、石化、睡眠、沉默、狂暴化(バーサク)、無法操縱(カーズ)、擊飛(ふきとばし)、停止(ストップ)、遲緩(スロウ)、死之宣告(死の宣告)、慢動作(ディレイ)、準備中斷、損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	黑暗(20)、毒(20)、混亂(100)、虧蝕(10)

使用之攻擊

- 通常攻擊
- すみません!
- ハイポーション
- フェニックスの尾

掉落物品

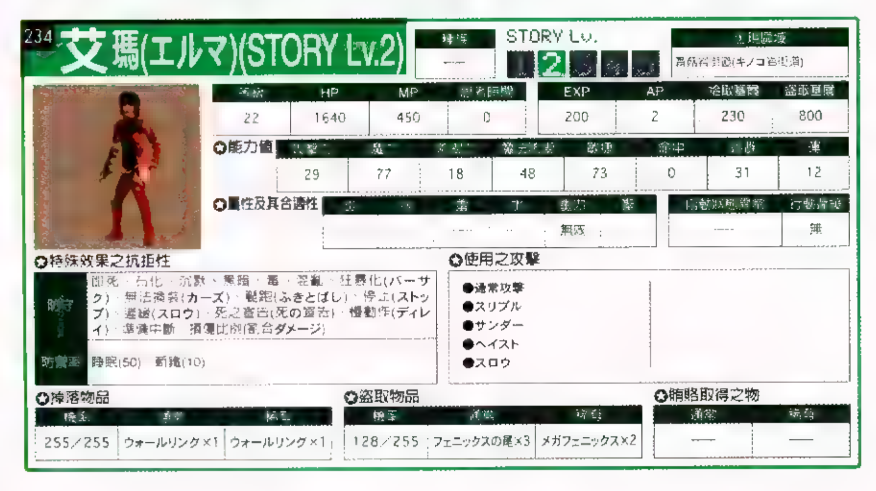
機率	通常	稀有
255/255	マッスルベルト×1	マッスルベルト×1

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	チョコボの尾×1	チョコボの尾×2

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



234 艾瑪(エルマ)(STORY Lv.2)

種族	STORY Lv.	出現區域
—	2	[illegible](キノコ岩街道)

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	拾取基爾	盜取基爾
22	1640	450	0	200	2	230	800

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
29	77	18	48	73	0	31	12

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	行動遲緩
		—		無效		—	無

特殊效果之抗拒性

無效	即死、石化、沉默、黑暗、毒、混亂、狂暴化(バーサク)、無法操縱(カーズ)、擊飛(ふきとばし)、停止(ストップ)、遲緩(スロウ)、死之宣告(死の宣告)、慢動作(ディレイ)、準備中斷、損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	睡眠(50)、虧蝕(10)

使用之攻擊

- 通常攻擊
- スリプル
- サンダー
- ヘイスト
- スロウ

掉落物品

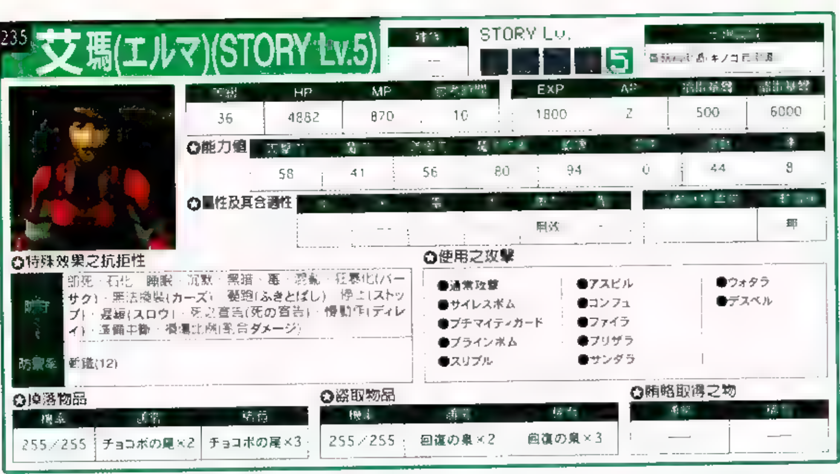
機率	通常	稀有
255/255	ウォールリング×1	ウォールリング×1

盜取物品

機率	通常	稀有
128/255	フェニックスの尾×3	メガフェニックス×2

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



235 艾瑪(エルマ)(STORY Lv.5)

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
--	5	出現地點：キノコ岩街道

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
36	4862	870	10	1800	2	500	6000

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
58	41	56	80	94	0	44	8

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	--			吸收	-		無

特殊效果之抗拒性

[illegible]	即死・石化・睡眠・沉默・黑暗・毒・混亂・狂暴化(バーサク)・無法換裝(カーズ)・襲跑(ふきとばし)・停止(ストップ)・遲緩(スロウ)・死之宣告(死の宣告)・慢動作(ディレイ)・準備中斷・損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	斬鐵(12)

使用之攻擊

- 通常攻撃
- サイレスボム
- プチマイティガード
- ブラインボム
- スリプル
- アスピル
- コンフュ
- ファイラ
- ブリザラ
- サンダラ
- ウォタラ
- デスペル

掉落物品

機率	通常	稀有
255／255	チョコボの尾×2	チョコボの尾×3

盜取物品

機率	通常	稀有
255／255	回復の泉×2	回復の泉×3

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



236 露琪兒(ルチル)

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
—	5	出現地點：キノコ岩街道

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
43	7324	370	0	800	2	220	3000

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
64	24	41	40	120	0	42	10

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
				吸收			無

特殊效果之抗拒性

[illegible]	即死・石化・睡眠・沉默・黑暗・毒・混亂・狂暴化(バーサク)・無法換裝(カーズ)・襲跑(ふきとばし)・停止(ストップ)・遲緩(スロウ)・死之宣告(死の宣告)・慢動作(ディレイ)・準備中斷・損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	斬鐵(10)

使用之攻擊

- 通常攻撃
- 告死劍
- ハイポーション
- 炎の魔石
- 冷気の魔石
- 雷の魔石
- 水の魔石
- 金の砂時計
- 月のカーテン
- 光のカーテン

掉落物品

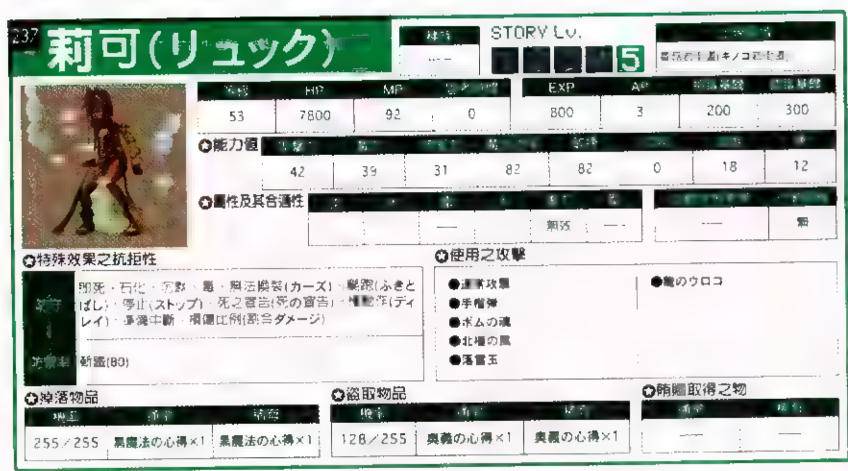
機率	通常	稀有
255／255	サークレット×1	サークレット×1

盜取物品

機率	通常	稀有
255／255	チョコボの尾×1	チョコボの尾×2

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



237 莉可(リュック)

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
—	5	出現地點：キノコ岩街道

[illegible]	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
53	7800	92	0	800	3	200	300

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
42	39	31	82	82	0	18	12

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
		—		吸收	—	—	無

特殊效果之抗拒性

[illegible]	即死・石化・沉默・毒・無法換裝(カーズ)・襲跑(ふきとばし)・停止(ストップ)・死之宣告(死の宣告)・慢動作(ディレイ)・準備中斷・損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	斬鐵(80)

使用之攻擊

- 通常攻撃
- 手榴弾
- ボムの魂
- 北極の風
- 落雷玉
- 竜のウロコ

掉落物品

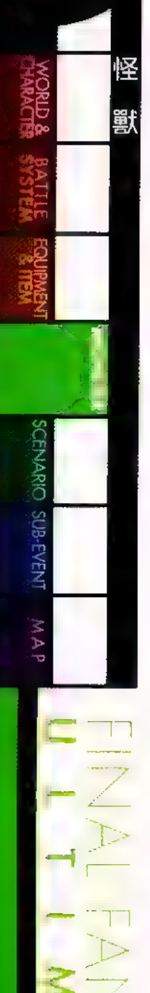
機率	通常	稀有
255／255	黒魔法の心得×1	黒魔法の心得×1

盜取物品

機率	通常	稀有
128／255	奥義の心得×1	奥義の心得×1

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—





238 佩茵(パイン)

種族	STORY Lv.	出現地域
—	5	香菇岩街道(キノコ岩街道)

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
58	9200	55	0	800	3	200	300

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
56	16	70	7	51	0	0	10

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	行動解除
	—	—	—	無效	—	—	無

特殊效果之抗拒性

無效	即死、石化、沉默、毒、無法裝備(カーズ)、飛離(ふきとばし)、停止(ストップ)、死之宣告(死の宣告)、慢動作(ディレイ)、準備中斷、損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	斬擊(80)

使用之攻擊

- 通常攻擊(A)
- 通常攻擊(B)

掉落物品

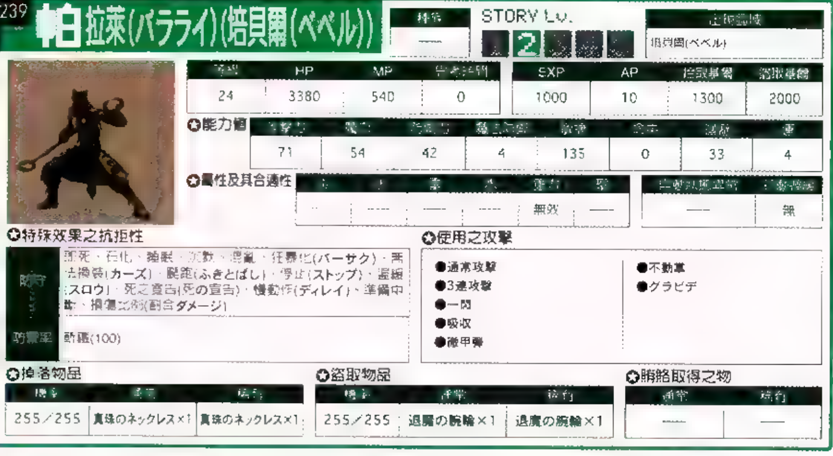
機率	通常	稀有
255/255	チャンピオンベルト×1	チャンピオンベルト×1

盜取物品

機率	通常	稀有
128/255	剣技の心得×1	剣技の心得×1

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



239 帕拉萊(パラライ)(培貝爾(ペベル))

種族	STORY Lv.	出現地域
—	2	培貝爾(ペベル)

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
24	3380	540	0	1000	10	1300	2000

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
71	54	42	4	135	0	33	4

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	行動解除
—	—	—	—	無效	—	—	無

特殊效果之抗拒性

無效	即死、石化、睡眠、沉默、混亂、狂暴化(バーサク)、無法裝備(カーズ)、飛離(ふきとばし)、停止(ストップ)、遲緩(スロウ)、死之宣告(死の宣告)、慢動作(ディレイ)、準備中斷、損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	斬擊(100)

使用之攻擊

- 通常攻擊
- 3連攻擊
- 一閃
- 吸收
- 徹甲彈
- 不動軍
- グラビデ

掉落物品

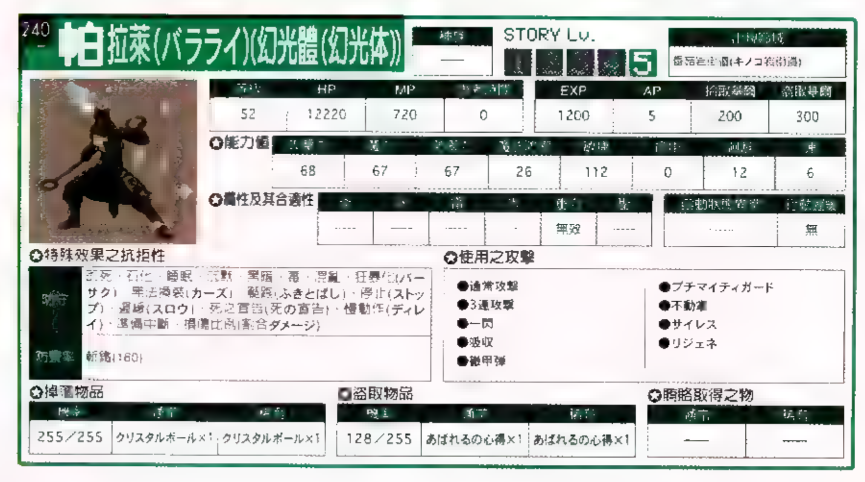
機率	通常	稀有
255/255	真珠のネックレス×1	真珠のネックレス×1

盜取物品

機率	通常	稀有
255/255	退魔の腕輪×1	退魔の腕輪×1

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



240 帕拉萊(パラライ)(幻光體(幻光体))

種族	STORY Lv.	出現地域
—	5	香菇岩街道(キノコ岩街道)

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
52	12220	720	0	1200	5	200	300

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
68	67	67	26	112	0	12	6

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	重力	聖	自動狀態異常	行動解除
—	—	—	—	無效	—	—	無

特殊效果之抗拒性

無效	即死、石化、睡眠、沉默、黑暗、毒、混亂、狂暴化(バーサク)、無法裝備(カーズ)、飛離(ふきとばし)、停止(ストップ)、遲緩(スロウ)、死之宣告(死の宣告)、慢動作(ディレイ)、準備中斷、損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	斬擊(160)

使用之攻擊

- 通常攻擊
- 3連攻擊
- 一閃
- 吸收
- 徹甲彈
- プチマイティガード
- 不動軍
- サイレス
- リジェネ

掉落物品

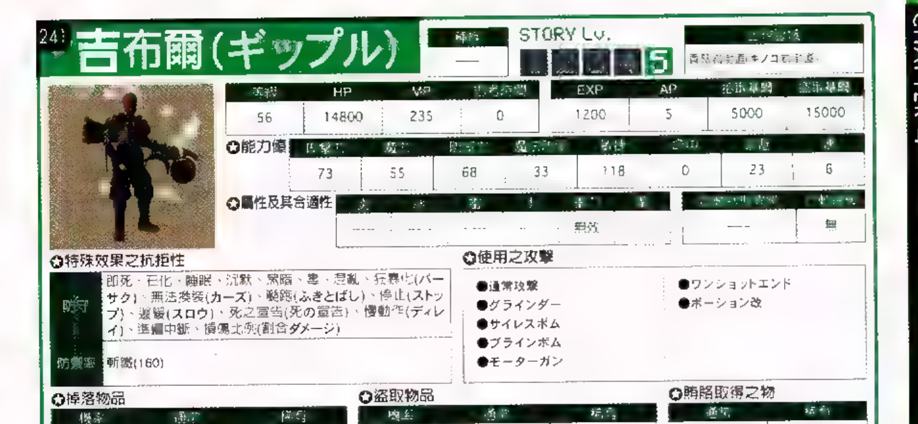
機率	通常	稀有
255/255	クリスタルボール×1	クリスタルボール×1

盜取物品

機率	通常	稀有
128/255	あばれるの心得×1	あばれるの心得×1

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



241 吉布爾(ギップル)

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
—	5	畜現若疑道(キノコ岩街道)

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
56	14800	235	0	1200	5	5000	15000

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	[illegible]	[illegible]	運
73	55	68	33	118	0	23	6

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	[illegible]	聖	[illegible]	[illegible]
—	—	—	—	無效		—	無

特殊效果之抗拒性

免疫	即死、石化、睡眠、沉默、黑暗、毒、混亂、狂暴化(バーサク)、無法裝備(カーズ)、驅飛(ふきとばし)、停止(ストップ)、遲緩(スロウ)、死之宣告(死の宣告)、慢動作(ディレイ)、準備中斷、損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	斬鐵(160)

使用之攻擊

- 通常攻擊
- グラインダー
- サイレスボム
- ブラインボム
- モーターガン
- ワンショットエンド
- ポーション改

掉落物品

機率	通常	稀有
255/255	カイザーナックル×1	カイザーナックル×1

盜取物品

機率	通常	稀有
128/255	白魔法の心得×1	白魔法の心得×1

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—

242 努吉(ヌージ)

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
—	5	畜現若疑道(キノコ岩街道)

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
63	23800	720	0	1800	10	30000	20000

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	[illegible]	[illegible]	運
75	101	144	103	121	0	0	8

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	[illegible]	聖	[illegible]	[illegible]
—	—	—	—	無效	—	—	無

特殊效果之抗拒性

免疫	即死、石化、睡眠、沉默、黑暗、毒、混亂、狂暴化(バーサク)、無法裝備(カーズ)、驅飛(ふきとばし)、停止(ストップ)、遲緩(スロウ)、死之宣告(死の宣告)、慢動作(ディレイ)、準備中斷、損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	斬鐵(200)

使用之攻擊

- 通常攻擊(A)
- 通常攻擊(B)
- 散りゆく極光
- むさぼる閃光

掉落物品

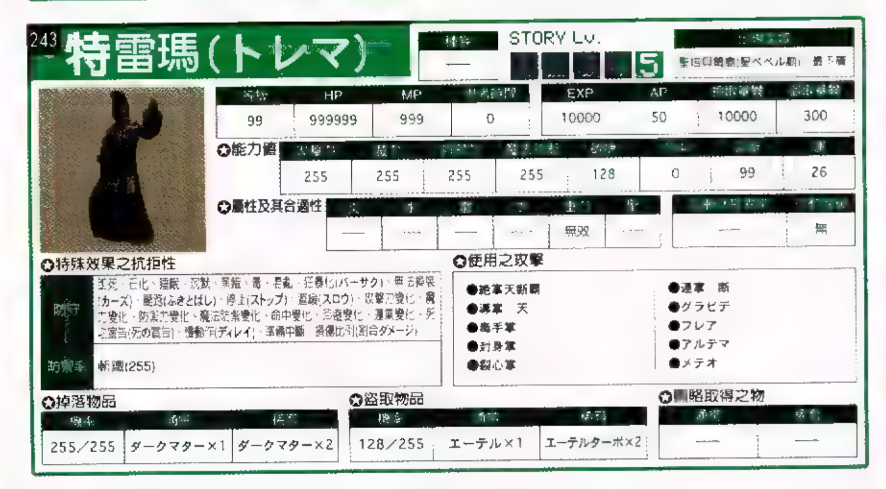
機率	通常	稀有
255/255	魔導ダンス大全上巻×1	魔導ダンス大全上巻×1

盜取物品

機率	通常	稀有
128/255	妖術の心得×1	妖術の心得×1

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



243 特雷瑪(トレマ)

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
—	5	聖貝貝爾廟(聖ベベル廟) 最下層

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
99	999999	999	0	10000	50	10000	300

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	[illegible]	[illegible]	運
255	255	255	255	128	0	99	26

屬性及其合適性

火	冰	雷	水	[illegible]	聖	[illegible]	[illegible]
—	—	—	—	無效	—	—	無

特殊效果之抗拒性

免疫	即死、石化、睡眠、沉默、黑暗、毒、混亂、狂暴化(バーサク)、無法裝備(カーズ)、驅飛(ふきとばし)、停止(ストップ)、遲緩(スロウ)、攻擊力變化、魔力變化、防禦力變化、魔法防禦變化、命中變化、迴避變化、運氣變化、死之宣告(死の宣告)、慢動作(ディレイ)、準備中斷、損傷比例(割合ダメージ)
防禦率	斬鐵(255)

使用之攻擊

- 絶掌天斷闕
- 導掌 天
- 鳥手掌
- 封身掌
- 裂心掌
- 運掌 斷
- グラビデ
- フレア
- アルテマ
- メテオ

掉落物品

機率	通常	稀有
255/255	ダークマター×1	ダークマター×2

盜取物品

機率	通常	稀有
128/255	エーテル×1	エーテルターボ×2

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—

244 究 極機械兵器(尾)(ヴェグナガン(尻尾))

特殊	STORY Lv.	出現區域
----	5	異界

等級	HP	MP	思考時間	EXP	AP	拾取機率	盜取機率
41	34200	9999	0	5000	5	3000	3000

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
77	72	82	76	115	0	0	3

屬性及其合適性

炎	冰	雷	水	重力	聖	回數狀態異常	行動遲緩
·	·	· ·	· ·	無效	—	—	無

特殊效果之抗拒性

附帶：即死・石化・睡眠・沉默・黑暗・毒・混亂・狂暴化(バーサク)・詛咒(カース)・驅除(ふきとばし)・停止(ストップ)・遲緩(スロウ)・攻擊力變化・魔力變化・防禦力變化・魔法防禦變化・命中變化・迴避變化・運氣變化・死之宣告(死の宣告)・慢動作(ディレイ)・暴擊中擊・根據比例傷害(割合ダメージ)

防禦率：斬鐵(255)

使用之攻擊

- ノリ・メ・タンゲレ
- ビーム

掉落物品

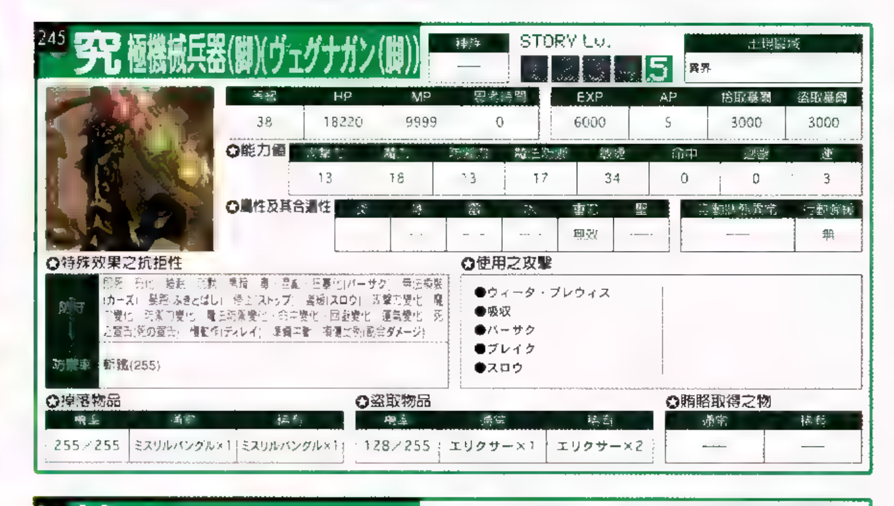
機率	通常	稀有
255／255	ラストエリクサー×1	ラストエリクサー×1

盜取物品

機率	通常	稀有
128／255	エクスポーション×4	エクスポーション×6

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



245 究 極機械兵器(腳)(ヴェグナガン(脚))

特殊	STORY Lv.	出現區域
—	5	異界

等級	HP	MP	思考時間	EXP	AP	拾取機率	盜取機率
38	18220	9999	0	6000	5	3000	3000

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
13	18	13	17	34	0	0	3

屬性及其合適性

炎	冰	雷	水	重力	聖	回數狀態異常	行動遲緩
	· ·	· ·	· ·	無效	—	—	無

特殊效果之抗拒性

附帶：即死・石化・睡眠・沉默・黑暗・毒・混亂・狂暴化(バーサク)・詛咒(カース)・驅除(ふきとばし)・停止(ストップ)・遲緩(スロウ)・攻擊力變化・魔力變化・防禦力變化・魔法防禦變化・命中變化・迴避變化・運氣變化・死之宣告(死の宣告)・慢動作(ディレイ)・暴擊中擊・根據比例傷害(割合ダメージ)

防禦率：斬鐵(255)

使用之攻擊

- ウィータ・プレウィス
- 吸収
- バーサク
- ブレイク
- スロウ

掉落物品

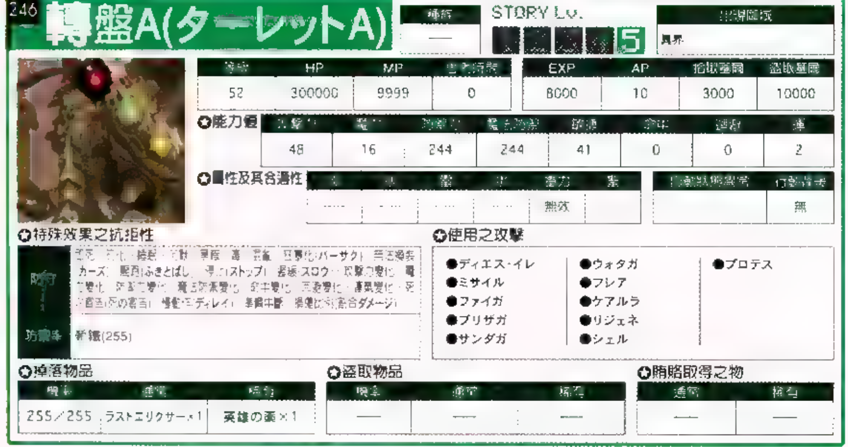
機率	通常	稀有
255／255	ミスリルバングル×1	ミスリルバングル×1

盜取物品

機率	通常	稀有
128／255	エリクサー×1	エリクサー×2

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



246 轉盤A(ターレットA)

特殊	STORY Lv.	出現區域
—	5	異界

等級	HP	MP	思考時間	EXP	AP	拾取機率	盜取機率
52	300000	9999	0	8000	10	3000	10000

能力值

攻擊力	魔力	防禦力	魔法防禦	敏捷	命中	迴避	運
48	16	244	244	41	0	0	2

屬性及其合適性

炎	冰	雷	水	重力	聖	回數狀態異常	行動遲緩
····	· ··	····	····	無效			無

特殊效果之抗拒性

附帶：即死・石化・睡眠・沉默・黑暗・毒・混亂・狂暴化(バーサク)・詛咒(カース)・驅除(ふきとばし)・停止(ストップ)・遲緩(スロウ)・攻擊力變化・魔力變化・防禦力變化・魔法防禦變化・命中變化・迴避變化・運氣變化・死之宣告(死の宣告)・慢動作(ディレイ)・暴擊中擊・根據比例傷害(割合ダメージ)

防禦率：斬鐵(255)

使用之攻擊

- ディエス・イレ
- ミサイル
- ファイガ
- ブリザガ
- サンダガ
- ウォタガ
- フレア
- ケアルラ
- リジェネ
- シェル
- プロテス

掉落物品

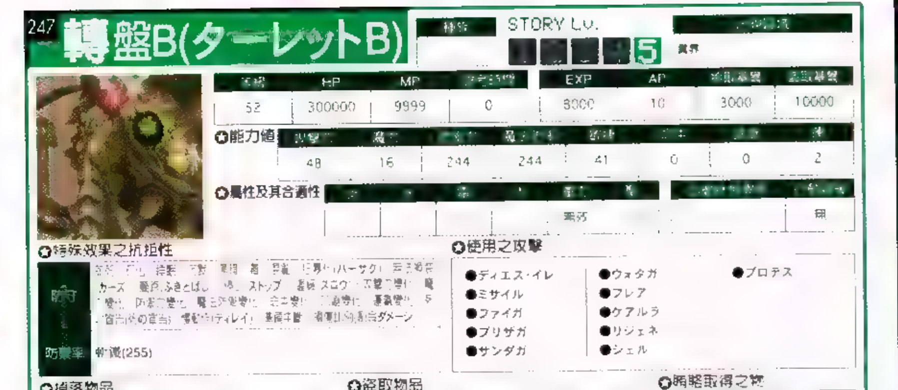
機率	通常	稀有
255／255	ラストエリクサー×1	英雄の薬×1

盜取物品

機率	通常	稀有
—	—	—

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



247 轉盤B(ターレットB)

STORY Lv. 5 — 異界

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
52	300000	9999	0	8000	10	3000	10000

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
48	16	244	244	41	0	0	2

屬性及其合適性: 無效 / 無

特殊效果之抗拒性
無效: [illegible] 狂暴化(バーサク) [illegible] (カーズ) 驅散(ふきとばし) 停止(ストップ) 遲緩(スロウ) [illegible] (死の宣告) [illegible](ディレイ) [illegible] (割合ダメージ)
防禦率: 斬鐵(255)

使用之攻擊
- ディエス・イレ
- ミサイル
- ファイガ
- ブリザガ
- サンダガ
- ウォタガ
- フレア
- ケアルラ
- リジェネ
- シェル
- プロテス

掉落物品

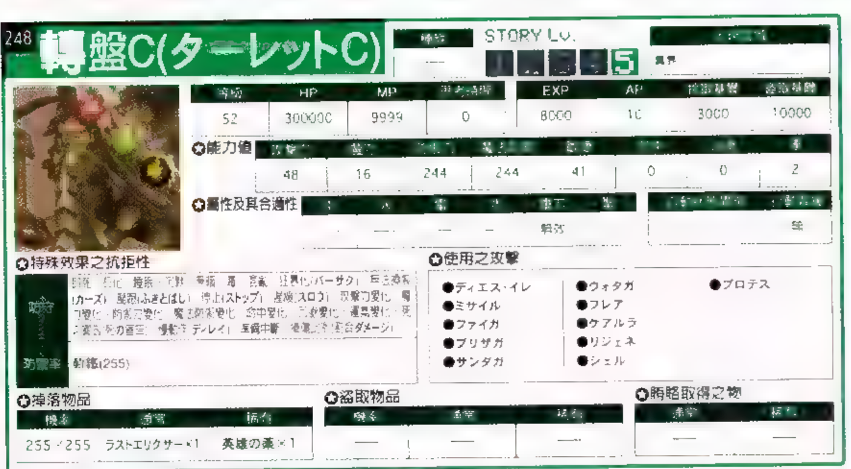
機率	通常	稀有
255／255	ラストエリクサー×1	英雄の薬×1

盜取物品

機率	通常	稀有
—	—	—

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



248 轉盤C(ターレットC)

STORY Lv. 5 — 異界

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
52	300000	9999	0	8000	10	3000	10000

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
48	16	244	244	41	0	0	2

屬性及其合適性: 無效 / 無

特殊效果之抗拒性
無效: [illegible] 狂暴化(バーサク) [illegible] (カーズ) 驅散(ふきとばし) 停止(ストップ) 遲緩(スロウ) [illegible] (死の宣告) [illegible](ディレイ) [illegible] (割合ダメージ)
防禦率: 斬鐵(255)

使用之攻擊
- ディエス・イレ
- ミサイル
- ファイガ
- ブリザガ
- サンダガ
- ウォタガ
- フレア
- ケアルラ
- リジェネ
- シェル
- プロテス

掉落物品

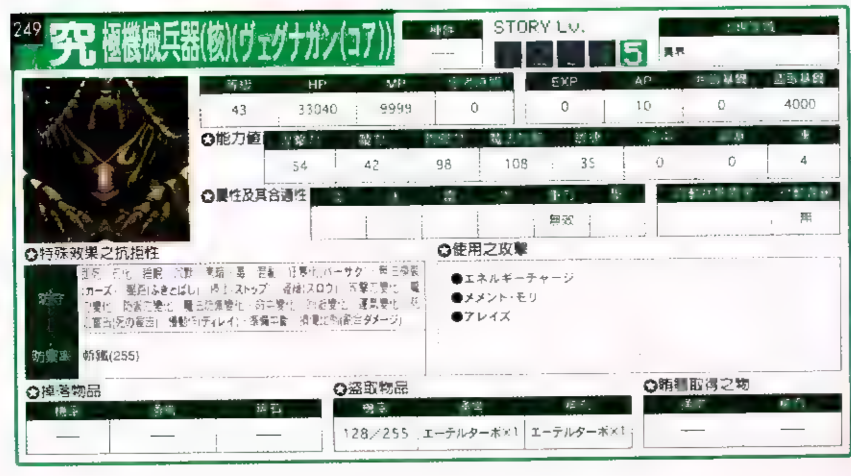
機率	通常	稀有
255／255	ラストエリクサー×1	英雄の薬×1

盜取物品

機率	通常	稀有
—	—	—

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—



249 究極機械兵器(核)(ヴェグナガン(コア))

STORY Lv. 5 — 異界

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
43	33040	9999	0	0	10	0	4000

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
54	42	98	108	35	0	0	4

屬性及其合適性: 無效 / 無

特殊效果之抗拒性
無效: [illegible] 狂暴化(バーサク) [illegible] (カーズ) 驅散(ふきとばし) 停止(ストップ) 遲緩(スロウ) [illegible] (死の宣告) [illegible](ディレイ) [illegible] (割合ダメージ)
防禦率: 斬鐵(255)

使用之攻擊
- エネルギーチャージ
- メメント・モリ
- アレイズ

掉落物品

機率	通常	稀有
—	—	—

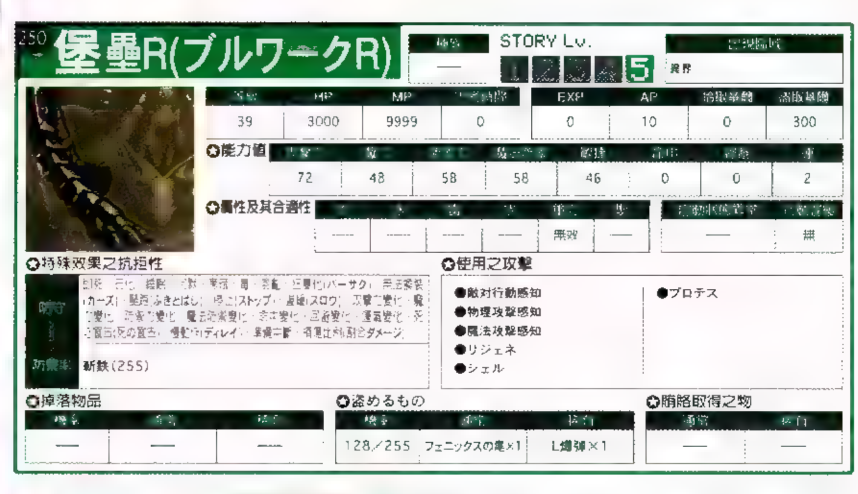
盜取物品

機率	通常	稀有
128／255	エーテルターボ×1	エーテルターボ×1

賄賂取得之物

通常	稀有
—	—





250 堡壘R(ブルワークR)

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
—	5	異界

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
39	3000	9999	0	0	10	0	300

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
72	48	58	58	46	0	0	2

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	—	—	—	無效	—	—	無

特殊效果之抗拒性

[illegible]	即死・石化・睡眠・沈默・黑暗・毒・混亂・狂暴化(バーサク)・[illegible](カーズ)・[illegible](ふきとばし)・停止(ストップ)・遲緩(スロウ)・攻擊力變化・魔力變化・防禦力變化・魔法防禦變化・命中變化・迴避變化・運氣變化・死亡宣告(死の宣告)・慢動作(ディレイ)・準備中斷・[illegible]割合ダメージ
防禦率	斬鉄(255)

使用之攻擊

- 敵対行動感知
- 物理攻擊感知
- 魔法攻擊感知
- リジェネ
- シェル
- プロテス

掉落物品

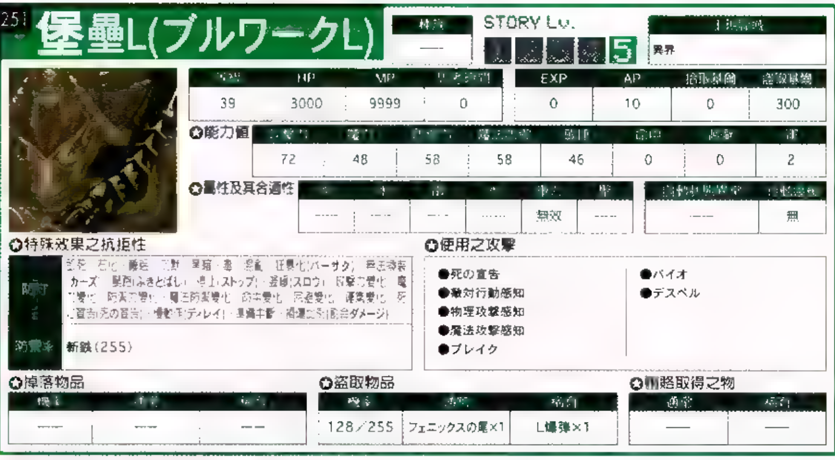
[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	—	—

盗めるもの

[illegible]	[illegible]	[illegible]
128/255	フェニックスの尾×1	L爆弾×1

賄賂取得之物

通常	[illegible]
—	—



251 堡壘L(ブルワークL)

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
—	5	異界

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
39	3000	9999	0	0	10	0	300

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
72	48	58	58	46	0	0	2

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	—	—	—	無效	—	—	無

特殊效果之抗拒性

[illegible]	即死・石化・睡眠・沈默・黑暗・毒・混亂・狂暴化(バーサク)・[illegible](カーズ)・[illegible](ふきとばし)・停止(ストップ)・遲緩(スロウ)・攻擊力變化・魔力變化・防禦力變化・魔法防禦變化・命中變化・迴避變化・運氣變化・死亡宣告(死の宣告)・慢動作(ディレイ)・準備中斷・[illegible]割合ダメージ
防禦率	斬鉄(255)

使用之攻擊

- 死の宣告
- 敵対行動感知
- 物理攻擊感知
- 魔法攻擊感知
- ブレイク
- バイオ
- デスペル

掉落物品

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	—	—

盗取物品

[illegible]	[illegible]	[illegible]
128/255	フェニックスの尾×1	L爆弾×1

賄賂取得之物

通常	[illegible]
—	—



252 究極機械兵器(頭)(ヴェグナガン(頭))

[illegible]	STORY Lv.	[illegible]
—	5	異界

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
57	38420	99999	0	0	10	0	8000

能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
56	52	71	59	36	0	0	4

屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	—	—	—	無效	—	—	無

特殊效果之抗拒性

[illegible]	即死・石化・睡眠・沈默・黑暗・毒・混亂・狂暴化(バーサク)・[illegible](カーズ)・[illegible](ふきとばし)・停止(ストップ)・遲緩(スロウ)・攻擊力變化・魔力變化・防禦力變化・魔法防禦變化・命中變化・迴避變化・運氣變化・死亡宣告(死の宣告)・慢動作(ディレイ)・準備中斷・[illegible]割合ダメージ
防禦率	斬鉄(255)

使用之攻擊

- アクタ・エスト・ファーブラ
- オーディ・エト・アモー
- ネモ・アンテ・モルテム・ベアトゥス
- パッソリダ・モルス
- モルス・ケルタ

掉落物品

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	—	—

盗取物品

[illegible]	[illegible]	[illegible]
128/255	ラストエリクサー×1	ラストエリクサー×1

賄賂取得之物

通常	[illegible]
—	—

253 要塞R(リダウトR)

種族	STORY Lv.	[illegible]
—	5	異界

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
40	2500	99999	0	0	10	0	350

✪能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
65	41	133	0	47	0	0	3

✪屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	—	—	—	無效	—	—	無

✪特殊效果之抗拒性

防禦	即死・石化・混亂・沈默・黑暗・毒・睡眠・狂暴化(バーサク)・無法移動(カーズ)・驅逐(ふきとばし)・停止(ストップ)・遲緩(スロウ)・攻擊力變化・魔力變化・防禦力變化・魔法防禦變化・命中變化・迴避變化・運氣變化・死亡宣告(死の宣告)・遲鈍(ディレイ)・準備中斷・現在HP比例傷害(割合ダメージ)
防禦率	斬鐵(255)

✪使用之攻擊

- ラクリモーサ
- ブライン
- ブレイク
- フレア
- アレイズ

✪掉落物品

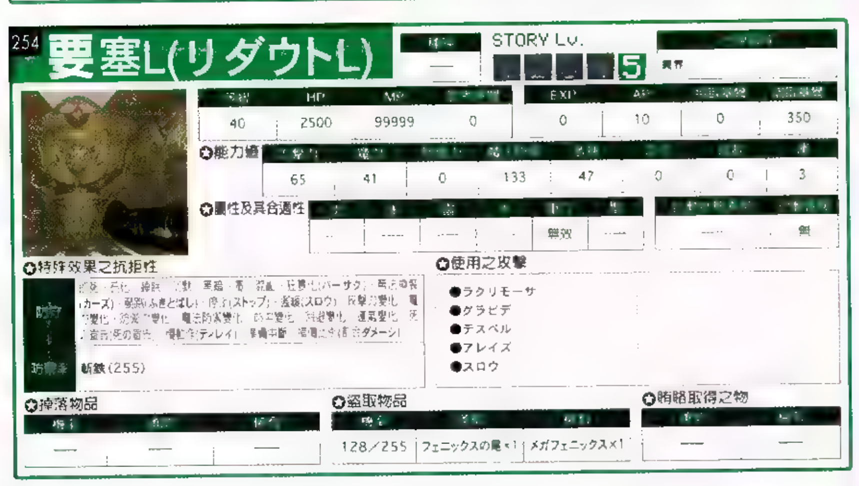
[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	—	—

✪盜取物品

機率	[illegible]	[illegible]
128/255	フェニックスの尾×1	メガフェニックス×1

✪賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
—	—



254 要塞L(リダウトL)

種族	STORY Lv.	[illegible]
—	5	異界

等級	HP	MP	[illegible]	EXP	AP	[illegible]	[illegible]
40	2500	99999	0	0	10	0	350

✪能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
65	41	0	133	47	0	0	3

✪屬性及其合適性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	—	—	—	無效	—	—	無

✪特殊效果之抗拒性

防禦	即死・石化・混亂・沈默・黑暗・毒・睡眠・狂暴化(バーサク)・無法移動(カーズ)・驅逐(ふきとばし)・停止(ストップ)・遲緩(スロウ)・攻擊力變化・魔力變化・防禦力變化・魔法防禦變化・命中變化・迴避變化・運氣變化・死亡宣告(死の宣告)・遲鈍(ディレイ)・準備中斷・現在HP比例傷害(割合ダメージ)
防禦率	斬鐵(255)

✪使用之攻擊

- ラクリモーサ
- グラビデ
- デスペル
- アレイズ
- スロウ

✪掉落物品

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	—	—

✪盜取物品

機率	[illegible]	[illegible]
128/255	フェニックスの尾×1	メガフェニックス×1

✪賄賂取得之物

[illegible]	[illegible]
—	—



究級機械兵器(全身)(ヴェグナガン(全身))

究級機械兵器(砲台)(ヴェグナガン(砲台))

INTERVIEW

FINAL FANTASY X-2 開發小組專訪 ④

音效小組



作曲者
松枝賀子



代表作
「保鑣」「行星格鬥」「陸地霸者」「神龍小子」「雲霆任務1、2」

只有自己知道的本作秘密

在錄音室中常常有個跳著開頭動畫中優娜所演出的舞蹈的人出沒，這個人常常說著「我是世界上第一個聽到這首歌的人」等等的話。另外，在同一個地方也有一個模仿露布蘭的傢伙出沒，那個人好像說過「露布蘭的個性大概像我吧」這樣的話。以上指的都是濱川(笑)

作曲者
江口貴勅



代表作
「保鑣」「陸地霸者」

只有自己知道的本作秘密

我這次是先從與章節有關的音樂開始做起。我平常是以像是交織各個場面曲子的方式來製作片尾曲，但是這次相反的，我把片尾曲的部分旋律像是拆散了一般，用來製作其他部分的曲子。如果說片尾曲能夠讓人有懷念感覺的話，那就可說是成功了。

最初就決定要作得有點像是小短劇的感覺…

──再決定負責製作本次的配樂時，有考慮了哪些事情嗎？

松枝　一開始鳥山(鳥山 求氏：製作人)是提出了「作出與之前的世界觀不一樣的東西」這樣子的要求，因為要從「X」之中抽離出來，所以花了不少的時間。

江口　最初的時候，一直都對植松先生(植松 伸夫氏：「FF X」音樂作曲)的曲子相當在意。不過，後來鳥山先生說「雖然這是續作，但是遊戲本身的走向完全不一樣」，聽了鳥山先生這樣說，我們在實際看過了遊戲影像以及劇本之後，讓我們感覺這次的確不需要去配合前作的感覺來製作音樂。

──最讓人強烈感覺到「X-2」風格的，就是優、莉、佩三個人第一次集結時所搭配的優娜主題曲吧。

松枝　因為在此之前我從來沒有作過輕快的，或者像是偶像風格的東西，所以在製作優娜以及莉可的主題曲時，其實是相當辛苦的。

江口　也重作了不少遍。因為像是「這樣給人的感覺太過緊繃了」啦，或者是「再熱情一點，就像是花開了那樣子的感覺」這樣的意見的關係。

松枝　就某個層面來說，在製作的過程中，曾經有過「不出賣靈魂就作不出來」這樣子的想法(笑)。

江口　說到其他陷入苦戰的，大概就是比塞特島的曲子了吧。在截稿日的那天清晨都還沒有靈感，直到天空露出光芒的時候，曲子才突然啪的浮現在腦海之中。對我來說就像是旭日的曲子，讓我印象十分的深刻。

松枝　我記得我是在除夕那天寫出最終頭目的曲子的。在面臨截稿壓力的時候製作最終頭目這首充滿緊迫感的曲子，而精神狀況良好的時候，就用來製作活潑輕快的曲子囉。還有就是助人海鷗團的曲子。最初就決定要作得有點像是小短劇的感覺，結果去傳達曲子的製作風格走向之後，結果卻被要求「就作的像是老街的相聲一樣吧」。要求我們作成「加入各式各樣管絃樂的樂章，如果說左聲道是負責演凸槌的，那右聲道就像是負責演吐槽的，然後就像會場哄堂大笑一般那樣子的表現」像是這樣的感覺。

江口　還真是提了一些很難的要求啊。

在不起眼的地方也請大家可以仔細聽

──這次是在前作之後2年才推出的續作，對於聲優們有做些什麼樣的要求嗎？

菅原　對青木小姐(青木麻由子氏：優娜的配音聲優)，我們對她提出了「請變得與2年前完全不一樣，請誇張的表現」這樣的請求。至於莉可是「請照原來的樣子即可」，至於佩因是「因為

其他兩個人比較外向活潑，所以請相反的酷一點」，大概是這樣子的感覺。因為大多是有擔任過「X」的角色配音的聲優，因此語音的錄製工作進行得相當順暢。

——這次優娜在作跳躍的時候也會發出聲音吧

菅原　那個是我們請聲優「請依照你喜歡的樣子去跳」這樣的狀況下所錄下來的，之後嶺川再從所錄好的聲音裡面去選擇適合的來用。

嶺川　跳躍時的語音，因為想做出遠的時候聲音小，近的時候聲音大這樣的效果，所以在處理時所使用的技術，就不是當作台詞，而是以效果音的方式來加以處理。雖然在遊戲中並沒有使用，其實也有錄製莉可以及佩因跳躍時的聲音。

——這次可以聽到效果音的場面大概有多少呢？

嶺川　在2年後重新聽「X」的效果音，感覺聲音表現真的是完全不夠。雖然說應該有聲音的部分全部都有加以配音，但即使是這樣，在移動的時候聲音還是太少，和現實中的人類相比，感覺就是少了些什麼。所以，在這次在細微的地方也都仔細的配上聲音。我最喜歡的就是佩因在移動的時候，胸前的項鍊會嘻哩嘩哩的響。其他像是衣服飄動時的沙沙聲，以及絕對不會掉拍子的腳步聲，像這些不起眼的地方也希望大家可以仔細聽。

——這次的效果音是否有值得注意的地方嗎？

嶺川　修正兩年前「X」版本的效果音後，察覺聲音完全不充份的情形。縱然在必要的地方全納入聲音，但人物移動時的聲音卻不足，感覺不像一個真人似的。因此，本款遊戲中，特別連在細微的動作上都仔細的加上音效。當中最喜歡的是，每當佩茵移動時，其胸前的飾品會有「互相碰撞」的聲音，像是衣服摩擦的聲音也好，在動畫中腳步摩擦的聲音也好，我們希望能作到連一般人不在意的地方都設想週到。

赤尾　另外，單一場面所使用的效果音數量，比起「X」要多上一倍的數量。舉例來說，在一個事件中所使用的聲音檔案數量，在前作中大約是100個左右，而這次大約是使用了400個左右。原本聲音的驅動程式基本上是要直接套用「X」的程式，但是實際上開始進行之後，各種需求接踵而來。之後我去問「這樣的話要不要換新的？」，結果得到「不用，就用現在的東西去改」這樣的指示。因為「X」已經是2年前的作品了，有些細微的地方已經都忘了，要回想起來還真是不容易。

「啊，就是這個，就是這個「歡迎回來」啊」

——接下來想問一下有關於堤達復活的結局，那段動畫的配樂是怎麼做出來的呢？

松枝　因為地點是在比塞特，所以用比塞特的曲子作為藍本來讓它更加的熱鬧是第一步。到殺青為止，全部大約寫了10首預備用的曲子。

江口　使用我最喜歡的比塞特的曲子，這個想法可以說是兩個人意見一致。但是因為那段動畫本身有進行的節奏，如果說隨便的在途中就達到高潮的話，要接續下個場面就不容易了。雖然說可以像效果音樂一樣切割成段落來反覆演奏，但是作為一個結局音樂，這樣就無法深植人心了。對於這點我們一直很在意，一度完成的曲子還在截稿日當天的早上，花了數個小時從頭再作一次

松枝　優娜是以什麼樣的心情跑向堤達，以怎麼樣的心情牽起他的手，並且和他一起追逐。這些說起來就是我們想要留在玩家心中的部分

江口　在經過不斷的挑選變更之後，在遊戲中的曲子就是最能深植人心之中的。對我們來說，那首曲子就是最好的。接下來就是看玩家們如何去感受它。

——在那段動畫中的效果音又是怎樣製作的呢？

嶺川　當然在所有的效果音之中，我想要讓它達到最高境界。不過我們的想法還是要製作出能夠陪襯音樂的效果音。雖然說可以讓音樂與效果音同時發聲，同時讓兩者相輔相成，但是在聽過完成的配樂之後，我們判斷用不同的方式來為這段動畫注入能量會比較好。在曲子進入高潮前的寂靜段落要怎麼樣作接續呢……一切都維繫在飛空艇登場的方式，當時我們的想法是這個樣子的。要用如何有魄力的效果音來讓飛空艇登場，是我們在當時可以說是賭上生命來製作的部分

菅原　有關於語音的部分，在這次故事一開始的時候，我們讓加諸優娜像是被強迫作了改變這樣的印象。在錄音的時候，對青木小姐作出「請誇張一點」的請求，就是這樣的意思。而看到這樣的優娜，我們安排露露說出「比起強迫作改變，自然的轉變更棒哦」這樣符合狀況的話。而在遊戲中讓優娜能夠自然的慢慢轉變，最後在與堤達的擁抱中說出「歡迎回來」，讓這次的旅行作一個總結。並不是只有與堤達再次見面的愉悅，而是優娜變的如何的迷人，都在這一個場景中包含進去。青木小姐也能夠理解這樣的心情，在錄音的時候也哭了。「啊、就是這個，就是這個「歡迎回來」啊」。我認為這是世界上最棒的「歡迎回來」的一個演出表現。

音效製作人
赤尾　実



代表作
「FINAL FANTASY IX、X」「復活邪神1、2」「超時空之鑰～次元之旅～」「超時空之鑰」

只有自己知道的本作祕密

有個人「因為對迷你遊戲很不擅長，雖然想拿迷你遊戲中的道具，但就是拿不到」，就一定會跑來跟我哭訴。即使是在工作中，也會被叫去幫他把迷你遊戲玩過關。我可以說是變成那個人專屬的迷你遊戲道具取得負責人了。而這個人呢，就是嶺川啦(笑)

音效編輯總監
嶺川千春



代表作
「FINAL FANTASY VII、X」「王國之心」「超時空之鑰～次元之旅～」「異魔」

只有自己知道的本作祕密

對於阿卡濕濕洞的效果音，製作人要求說「給我做成讓人覺得就是恐怖而且詭異的氣氛」。我想加入一些因為太過恐怖而精神變得有點異常的人的聲音，而演出這些聲音演的最入戲的，就是我們的工作人員。我跟他們作「嘗試看再稍微奇怪一點」這種的拜託，然後就這麼錄音了(笑)。

對話編輯總監
菅原輝明



代表作
代表作：「FINAL FANTASY IX、X」「王國之心」「復活邪神1、2」「異魔」

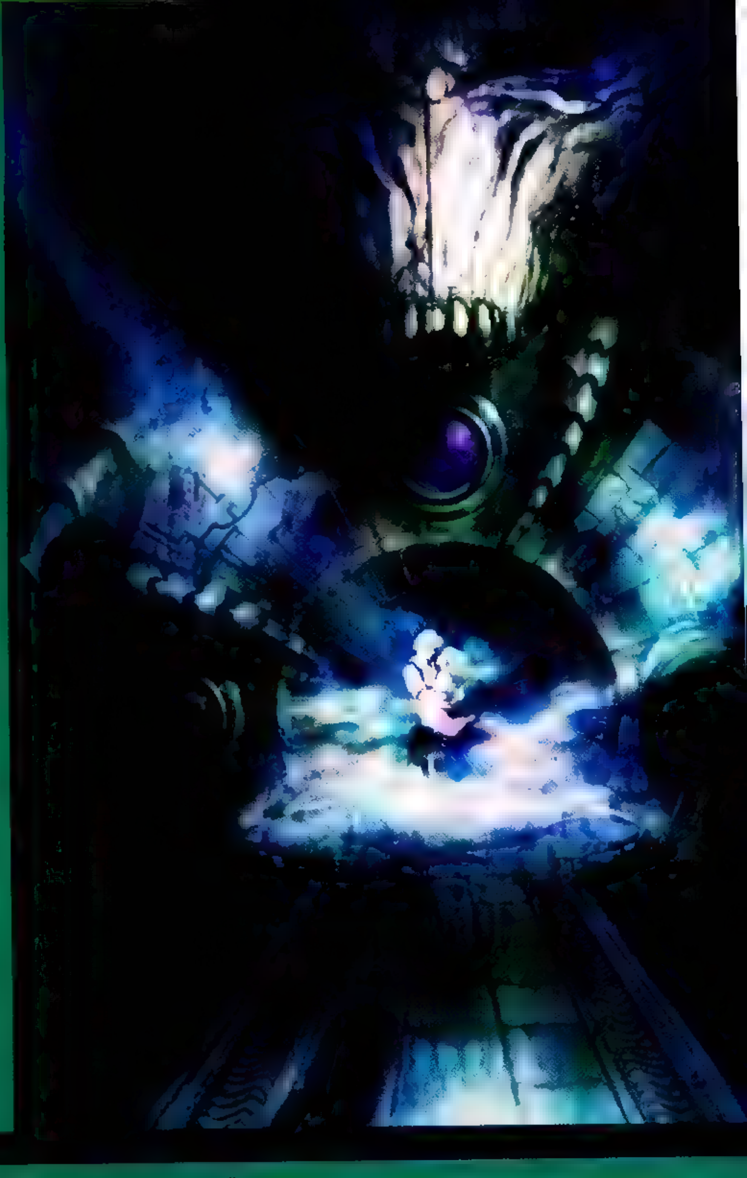
只有自己知道的本作祕密

在換裝成槍手的時候，優、莉、佩三個人都會作出吹槍口的煙的動作，而這個也是拜託演出的聲優，三個人分別進行錄音的。過程大概就是「請發出『呼』的聲音，就像要把煙吹掉那樣子的『呼』的感覺。」「呼」「嗯，OK～了！」這樣的感覺。

SPECIAL NEWS

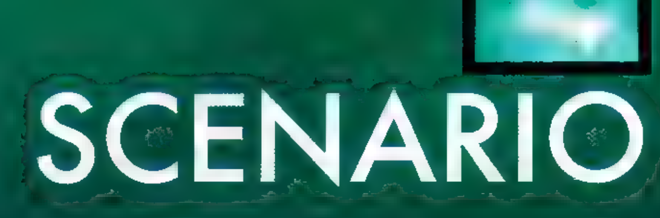
優娜、佩茵、莉可三人的主唱CD「決定盤FINAL FANTASY X-2主唱精裝版」，優娜版本、莉可版本、佩茵版本等共計三張專輯於七月十六日同時上市。(發行廠商：艾迴唱片)。並於每張12公分的單曲CD中放入收錄本款遊戲畫面、配音員解說影片的DVD，各位玩家迷姐們，千萬別錯過。

SOUND TEAM



CHAPTER 5

劇情攻略



SCENARIO BASIC GUIDANCE

劇情攻略基礎講座

以飛空艇塞爾修斯為據點在斯比拉各地自由翱翔吧

優娜、莉可、佩茵等三人，以海鷗團團員的身分和阿尼基、達奇等人共乘飛空艇塞爾修斯在世界各地行動。和駕駛艙的達奇說話，進到地點選擇畫面選擇想去的地點後，無論任何地點都可以立刻到達。除了某些重要事件發生的時間點之外，玩家都可以自由地選擇什麼時候要到什麼地方探險。將飛空艇當成據點，自由選擇想去的地點來進行故事吧！

於任何地點想回飛空艇的時候，只要在紀錄點選擇「往飛空艇(飛空艇へ)」就行了。另外，在地續上有相連的地點，可如同前作一樣以徒步的方式移動。



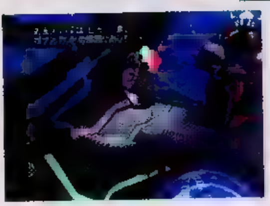
←達奇大部分時候都會在這個座位上，向他攀談就可以進入地點選擇畫面。



←選擇想去的地點後再選擇「Go！」就可以移動到該區域去。

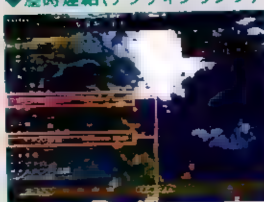
在地點選擇畫面上可以得到的情報

在地圖選擇畫面上，可以得到以下幾種關於當地的情報。參考這些情報後再決定到各區域間探險的順序吧。所顯示的情報會隨著故事進行不斷地變化，當故事有什麼進展的時候，就先開啟地點選擇畫面確認這些情報吧！



←有時達奇會在開啟地點選擇畫面前，先告訴玩家一些情報。

◆及時連結(アクティブリンク)



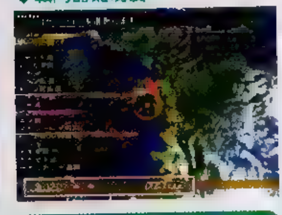
顯示包括任務等等，在當地所發生的事件概況。基本上，只要一直選擇發生及時連結的地點，故事就會順利進行。

◆所選區域的現況



達奇會告訴玩家關於當地的情報，這些情報有時會成為任務開始甚至是完成的提示，在探索的時候可以成為不錯的參考。

◆戰鬥的難易度



系統會以當時優娜她們的等級為基準，用★的數量代表五階段的難易度。戰鬥的難易度會因各種條件產生變化，如「發生特定的任務時」。

★ 完成任務並讓故事進行

「FFX-2」的故事，可大略分為五個階段；各個階段以「故事等級(ストーリーレベル)(Story Lv.)」的型式表示。依照如同下方所述的流程，解決在蘇比拉各地所發生各式各樣的任務(=Story Lv.5達成(コンプリート))，即可通往下一個故事等級。直到結束了Story Lv.5，就可以迎向結局了。

需注意的是，如果在某個任務完成前就進入下一個故事等級，那麼此任務將會消失，無法再度挑戰。另外，有時完成特定的任務後會在別的地點上出現新的任務。

① 在飛空艇上收集情報

首先要在飛空艇上決定要前往哪個地區；通常可以在和海鷗團團員的對話中了解一些如該到哪裡去的情報。但如果想完成所有的事件，那麼地毯式搜索也是個不錯的方法。





② 任務開始

在身處的地點上達到一定條件後，任務就會開始，同時會顯示完成任務所需的大致條件。基本上，在任務途中移動到其他地點任務就會中斷，但只要故事等級沒有變化，那麼任務隨時可以再開始。

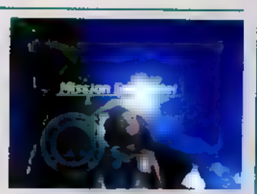




③ 任務完成(ミッションコンプリート)

當玩家達成任務開始時所顯示的條件，就視為任務已經完成並可以獲得獎賞(也有得不到獎賞的情形)。大部分的任務在完成時，玩家就會自動回到飛空艇。

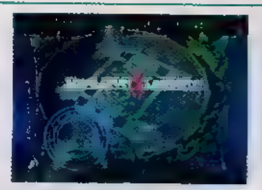




重複①～③並滿足特定條件

④ 故事等級完成

在世界各地不斷完成任務並滿足特定條件的時候，就可以前進至下一個故事等級；重複這樣的流程並完成Story Lv.5故事等級就可迎向結局了。每個故事等級開始時都可以紀錄目前的進度。





故事會隨著優娜她們的行動而產生分歧

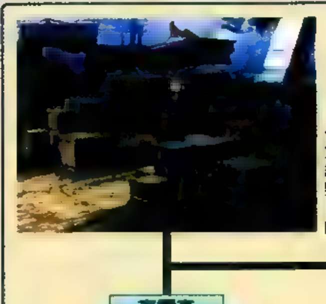
「FFX-2」的故事，會隨著優娜她們在遊戲中的行動，於情節或結局上產生各式各樣的變化。底下所舉的只是其中一個例子，當然也有許多因為一個小動作卻大大影響之後故事發展的情形(關於詳細的故事分歧，請參照劇本分歧路線/→P.473)。



←隨著選擇對話中出現的不同選項，之後的事件也會產生變化。

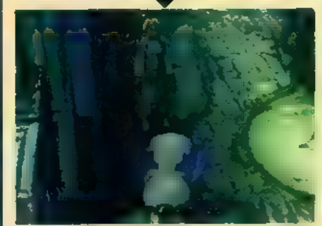
例 魯卡的莫古利(モーグリ)

在STORY Lv.1的任務 1【效果配置盤奪還作戰！(リザルトプレート奪還作戰！)】之中，有沒有調查縮在 3-2 魯卡．2號碼頭(ルカ．2番ポート)角落的莫古利，會對之後 A【優娜演唱會的真實！(ユウナライブの真実！)】造成影響。



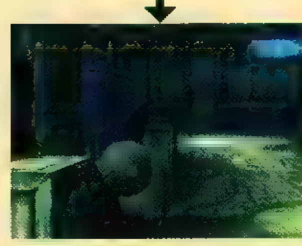
← 1-? 有一隻莫古利會縮在魯卡．2號碼頭(ルカ．2番ポート)的角落。

有調查



← 在 A【優娜演唱會的真實！】的回想畫面會追加莉可剛查身著布偶裝優娜的畫面。

沒有調查



←莉可連看都不看，就這麼跑走了。

關於劇情章節(エピソード)

除了優娜確認躲在古老天球裡頭的青年是否為提達的主線故事之外，還有以在斯比拉的各個區域為中心發生的許多事件(章節)，以及像是大赤星(オオアカ屋)或庫拉斯可(クラスコ)等關係特定人士的故事章節。無論是哪一個，都會經由優娜她們在STORY Lv1～4的行動，在STORY Lv5有著不同的結局。能否達成圓滿結局就看玩家了。



◀完成章節的故事，會出現這樣的畫面。

＊故事章節(エピソード)的種類

以區域為中心的故事章節

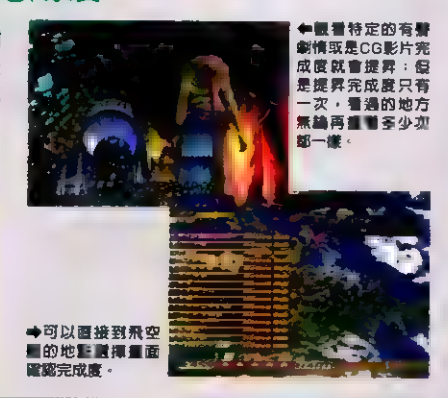
於各個地域事件為中心發展的故事：當中也有不少像是比塞特島(ビサイド島)的瓦卡(ワッカ)與露露(ルールー)，或是齊力卡島(キーリカ島)的朵娜(ドナ)與巴魯提羅(バルテロ)等等以各地區的主要人物為主軸的故事。而完成所有以地區為中心的故事章節，就可以得到究極的服裝天球(ドレスフィア)『戲偶士(きぐるみ士)』(→P.449)。

以人物為中心的故事章節

特定角色的故事，有大赤屋，庫拉斯可，阿卡基隊(アカギ隊)，特雷瑪(トレマ)等四種。

確認一切事件並提高完成度

在飛空艇的地點選擇畫面與遊戲紀錄的檔案欄裡，會顯示名為「完成度」的數值。這數值代表玩家完成了多少遊戲中的故事劇情；它會依照底下的法則來增加（詳細內容請參考P.487）。



←觀看特定的有聲劇情或是CG影片完成度就會提昇；但是提昇完成度只有一次，看過的地方無論再觀看多少次都一樣。

→可以直接到飛空艇的地點選擇畫面確認完成度。

＊提高完成度的法則

- ●觀看特定的有聲劇情或CG影片，會依其各自設定的劇情度提昇。
- ●雖然畫面上不會顯示小數點；但實際上完成度也有以小數點計算的部分。
- ●完成度超過100%以100%計算。

提高完成度所帶來的影響

無論玩程度多低都可以到達遊戲的結局；但是有些劇情完成度不到一定以上就不會發生。另外，在完成度100%的狀態下達到某個結局，會在最後追加特別的場景。想知道「FFX-2」所有的故事，就要以100%完成度為目標。



←在飛空艇上發生的事件有許多都和完成度相關聯。



←也有這種不達到100%就看不到的結局場景。

選擇『變強之後繼續遊戲(強くてニューゲーム)』來挑戰第二輪以後的遊戲

若讀取結局後依照下面順序所做成的紀錄檔，於遊戲標題畫面會追加「變強之後繼續遊戲」這個選項；可使如完成度、道具等等要素維持上次破關時的狀態重新開始遊戲（繼承要素詳細參照P.710）。不過以「變強之後繼續遊戲」開始的遊戲無論主線劇情或是遊戲內容都是一樣的，想看上次遊戲時遺漏的事件或想達到達成率100%時，都可以利用這個模式。

①結局後製作破關紀錄檔



↑可以在結局後於此畫面紀錄製作破關紀錄檔

②讀取破關紀錄檔



↑在標題畫面的「讀取」選項讀取①步驟所製作的檔案

③選擇「變強之後繼續遊戲」

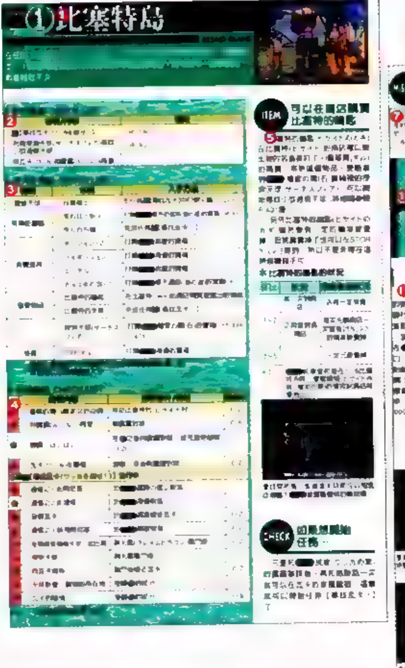


↑這是一來會回到標題畫面，並追加「變強之後繼續遊戲」選項。

☆劇情頁的使用法

*SCENARIO GUIDE

接下來將依STORY Lv.介紹各個區域，關於各地域的道具、事件、劇情等等，分別列於各個CHECK LIST中；要完全探索各個區域，只需確實完成了CHECK LIST當中記載的各個事項即可。





❶區域名……所介紹區域的名稱。
❷事件關聯CHECK LIST……在此區域發生的主要事件。
❸可入手物品CHECK LIST……該區域能得到的物品、入手法；非主線劇情部分則只記載效果配置盤(リザルトプレート)、標示金色記號的裝飾品及重要物品(だいじなもの)。
❹聲音顯示確認表(ボイスデモ CHECK LIST)……此區域所能發生的有聲劇情、發生條件，「完成度」則是表示完整聽過該有聲劇情後所能上升的完成度，至於標上數字的有色方格意義如下。
■…到結局前一定會發生的有聲劇情。
□…除了粉紅色方格標示的部分外，只要依序完成所有的任務並到達結局就能發生的有聲劇情。
□…不在上面兩種情形內的有聲劇情。
❺解說……在這區域的故事進行方式或注意點。
❻任務名……任務名稱；以任務開始時畫面顯示的名稱標示，在名稱前面的記號意義如下
1～16…到結局為止一定要挑戰的任務。
A～V…直到結局都不挑戰也可以的任務(是否挑戰則依玩家喜好)
❼開始條件……讓任務開始進行的條件。
❽完成條件……完成任務所需的條件。
❾可入手物品……完成任務前後所能得到的物品；只記載服裝天球(ドレスフィア)、效果配置盤，重要物品
❿STORY PICK UP……任務的劇情精華。
⓫解說……任務進行方式及注意點。
⓬BOSS BATTLE……與任務裡中頭目的戰鬥方法。

※在本書中有時會將「STORY Lv.」省略為「ST Lv.」。

FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA

STORY Lv.1

【故事 Lv.1】

從露布蘭(ルブラン)身上追回效果配置盤(リザルトプレート)後，就可以天球獵人(スフィアハンター)的身分在蘇比拉尋找貴重的天球了：利用飛空艇周遊各地，看看這兩年世界改變了多少吧！

STORY Lv.1 MISSION MAP

■…必要任務

札那爾坎特遺跡(ザナルカンド遺跡)
4【取得寶物天球！(お宝スフィアゲット！)】(→P.358)

卡卡賈特山(ガガゼト山)
2【與露布蘭一夥的競爭！(ルブラン一味と競争！)】(→P.336)

馬卡拉尼森林(マカラーニャの森)
D【追蹤大赤屋！(オオアカ屋を追え！)】(→P.353)

比卡內爾沙漠(ビーカネル砂漠)
E【阿爾貝特機械的零件挖掘(アルベド機械の部品発掘)】(→P.355)

魯卡(ルカ)
1【效果配置盤奪還作戰！(リザルトプレート奪還作戦！)】(→P.334)

幻光河
C【護衛輸送車！(輸送車を護衛！)】(→P.350)

魯卡(ルカ)
【優娜演唱會的真實！(ユウナライブの真実！)】(→P.344)

香菇岩街道(キノコ岩街道)
B【香菇岩魔物擊退！(キノコ岩魔物退治！)】(→P.347)

比塞特島(ビサイド島)
3【尋找瓦卡！(ワッカを探せ！)】(→P.340)

齊力卡島(キーリカ島)
5【(すんごいスフィアを貰え！)】(→P.342)

※及時連結(アクティブリンク)發生條件

區域	發生條件
比塞特島(ビサイド島)	完成任務2【與露布蘭一夥的競爭！(ルブラン一味と競争！)】
齊力卡島(キーリカ島)	將任務3【尋找瓦卡！(ワッカを探せ！)】4【取得寶物天球！(お宝スフィアゲット！)】都完成。
魯卡(ルカ)	——
米韓街道(ミヘン街道)	——
香菇岩街道(キノコ岩街道)	——
傳瑟寺院(ジョゼ寺院)	——
幻光河	——
科特爾拉姆(グアドサラム)	——
雷平原	——
馬卡拉尼森林(マカラーニャの森)	進行任務D【追蹤大赤屋！(オオアカ屋を追え！)】
比卡內爾沙漠(ビーカネル砂漠)	於傳瑟寺院(ジョゼ寺院)從吉布爾(ギップル)手上拿到介紹書。
貝貝爾(ベベル)	——
和平平原(ナギ平原)	——
卡卡賈特山(ガガゼト山)	完成任務1【效果配置盤奪還作戰！(リザルトプレート奪還作戦！)】
札那爾坎特遺跡(ザナルカンド遺跡)	完成任務2【與露布蘭一夥的競爭！(ルブラン一味と競争！)】



劇情攻略

Rikku's EYE

STORY Lv.1

我們海鷗團最近終於慢慢開始上軌道囉，我本來一直覺得少了些什麼的說。
其實，我們尋找天球(スフィア)已經有很長一段時間了；本來從「大災厄」消失，優娜的和平節開始了之後，我們就四處去教阿爾貝特(アルベド)族以外的人怎麼使用機械。可是剛從艾波的教誨之中解放的蘇比拉(スピラ)一直很快地在改變；開始流行什麼「我們要知道蘇比拉真正的歷史！」之類的真實運動，結果不能做假的「天球紀錄內容」突然就變得很重要了。

像這種裡面有古早時代紀錄的天球，通常不是埋在蘇比拉各地那些很深很深的洞窟，就是藏在很高很高的山上這樣散在世界各地。所以我想既然這樣，那我們乾脆活用阿爾貝特的技術，也來當天球獵人(スフィアハンター)吧！就這樣，我、阿尼基和達奇，加上天才發明少年辛拉組成了海鷗團。反正只要有這艘老哥他們發現的飛空艇，一察覺哪裡有天球的反應馬上就能飛到現場了！

可是，不知道為什麼直到前一陣子我們好像還不被當成天球獵人的樣子說；不曉得是不是我們團長自從和平節開始以後，整個人就變樣的關係？唉～我家笨老哥一點威嚴也沒有啊…

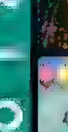
不過現在海鷗團有超超大的改變喔！大概是因為進來兩個新成員加上我變成三美少女團體的關係吧！一個是早就先入團的佩茵，雖然看起來酷酷的又很愛吐槽，不過人很不錯；另外就是為了找「他」的線索終於下定決心開始旅行的優娜。自從我們三個組成「優・莉・佩（ユ・リ・パ）」以後，注目度直線上升喔！我不是在自誇啦！是真的啦！

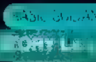
還有那個人很多好像很厲害，看起來很像是天球獵人的露布蘭他們，老是在找我們麻煩。像是偷了我們的效果配置盤跟天球啦，扮成優娜跑去開演唱會啦(還收錢咧！)…等等；雖然對他們很不爽，不過有那種纏人的好對手(他們自稱的)，我們好像也會覺得不能輸，就更有幹勁這樣？

總之我們現在每天就是四處飛四處找天球，雖然現在還沒找到關於「他」的線索，不過我覺得硬把優娜拉出來旅行真是做對了。感覺打倒『大災厄』，接著「他」也消失以後，優娜的時間就一直停在那時候；自從出來旅行，她的時間好像又開始動起來了。

只是呢……原本應該已經和平的蘇比拉，又開始有點怪怪的了。那個艾波(エボン)黨想獨占控





釋出的天球內容情報；另一個青年同盟又想用蠻力逼他們公開——這兩個組織就越來越多人，兩邊開始有相互對抗的味道。很笨對吧？好不容易『大災厄』才消滅了的說。

還有那個剛重建好沒多久的齊力卡(キーリカ)，城市裡的人是青年同盟派；寺院裡的人是新艾波黨派，也是分成兩邊不知道在吵啥。就連朵娜(ドナ)和巴魯提羅(バルテロ)也爲了支持哪邊的問題吵架然後分手了，原來聽說有「很棒的天球」爭奪戰，結果過來一看又是青年同盟的人要搶寺院偷藏起來的天球；簡單講就又是派系鬥爭啦！本來是想來好好玩玩的，結果一副要暴動的氣氛是怎樣啦！

既然這樣，那顆天球乾脆我們來搶走吧！就讓全蘇比拉的人通通都知道我們海鷗團的厲害！

過去在蘇比拉發生，札那爾坎特(ザナルカンド)及培貝爾(ベベル)兩個陣營的戰爭——也就是所謂的「機械戰爭」，最終是因培貝爾(ベベル)陣營大量生產使用便利的機械武器後以壓倒性的形式，戰勝需要以優秀召喚士技能爲戰力的札那爾坎特。

或許對培貝爾而言，並沒有盡殲敵方的意思，但是札那爾坎特這邊根本不打算投降後再接受支配。也就是說兩邊的對立已經深刻到不是徹底抗戰，就是放棄抵抗接著全部喪生的地步；何況開戰以來爲數眾多的戰死者，更是加深了彼此的憎恨。

結果，札那爾坎特成爲無人的死亡地帶；居民們放棄生存，選擇全數成爲『祈禱者』，並且創造出了可以永遠繁榮的夢之都——札那爾坎特；和守護它的巨大怪物——『大災厄』。

Spira's EYE

之後一千年間，蘇比拉這個世界就一直被瘋狂的『大災厄』威脅著，就算召喚士犧牲自己性命打倒它，過不久又會再度重生，這就是蘇比拉持續千年的死之螺旋；而將人民自此螺旋解放的，正是選擇不使用究極召喚正面挑戰『大災厄』的優娜)及其同伴們。之後祈禱者們選擇不再繼續作夢，『大災厄』也完全消滅；至此，原來期間有限的和平節變成永遠持續，戰爭這種愚蠢行為所造成的債務，終於在長久的歲月及許多犧牲後得到清償。

沒錯，如果只以『大災厄』這個債務而言的話。如果將因戰爭使『大災厄』產生的過程視為世界的悲劇，那麼這個悲劇的背後則存在著更多無數的小悲劇：遭命運拆散的家人與愛人、在最前線浴血奮戰的召喚士、為守護祖國成為祈禱者的人等等。相信在培貝爾這一方也有類似的悲劇吧，而且這些悲劇並不會被記載於歷史，而是在歷史的洪流中被吞沒。

但「他」不同。「他」曾為了救出被強迫上至前線的戀人而掙扎，最後以失敗告終他的絕望、憎恨凝固成為一道陰影；一道連死人都稱不上，充滿憎恨的陰影。千年來他維持著憎恨與悲傷，一直無法原諒殘忍殺死他們的這個世界；不斷的等待機會，等待毀滅種子發芽的機會。

這個影子一直潛伏著，潛伏在新時代領導者之一的心裡，策劃著將所有活人一掃而空

STORY Lv.1 ◆主要事件表

區域	事件	記載頁數	可入手物品		
			服裝天球	效果配置盤	重要物品
飛空艇	在居住區休息	P.335	——	——	——
	辛拉(シンラ)君救救我！	P.335	——	攻めの方陣	——
	看卡卡賽特的天球(ガガゼトのスフィア)	P.338	黒魔導士	——	ガガゼトのスフィア
	幫大赤團(オオアカ屋)還債	P.338	——	——	——
比塞特島(ビサイド島)	③【尋找瓦卡！(ワッカを探せ!)】	P.340	白魔導士	守りの円陣	ビサイドのスフィア
	比塞特島(ビサイド島)商店的出土物	P.339	——	——	ビサイドのカギ
	用探索天球(サーチスフィア)尋找遺落天球	P.401	——	荒れ狂う巨人	——
基力卡島(キーリカ島)	⑤【搶奪很棒的天球！(すんごいスフィアを奪え!)】	P.342	——	水の怪物	——
	支線事件【尋找單居的猴子】	P.583	——	——	——
	與特布里(トーブリ)相遇	P.341	——	——	——
	看青年同盟基地的錄像	P.341	——	——	——
魯卡(ルカ)	①【效果配置盤奪還作戰】	P.334	——	歩みはじめる者	——
	Ⓐ【偶像演唱會的真實】	P.344	——	癒しの風	——
	支線事件「搶天球(スフィアブレイク)」	P.494	——	——	——
	支線事件「魯卡＝劇場(ルカ＝シアター)」	P.624	——	——	——
	打開五號港口的寶箱	P.649	——	雷の魔獣	——
米韓街道(ミヘン街道)	在作馬其那(マキナ)實驗的女性	P.345	——	——	——
	浮游艇掉落	P.345	——	——	——
	偶遇小陸行鳥吞食者(チョコボイーター)	P.345	——	——	——
香菇岩街道(キノコ岩街道)	⑧【擊退香菇岩的魔物】	P.347	——	炎の戦鬼	——
	得到烏諾(ウノー)們遺落的物品	P.347	——	——	アカギスフィア9
	與庫拉斯可(クラスコ)的對話之一	P.347	——	——	——
	與梅珍(メイチェン)的對話	P.347	——	——	——
	【打開外觀的寶箱】	P.659	——	むしばむ眠り	——
約瑟寺院(ジョゼ寺院)	從吉布爾(ギップル)手上拿到介紹書	P.348	——	——	紹介状
幻光河	Ⓒ【護衛輸送車！(輸送車を護衛!)】	P.350	魔銃士	日輪の守り	——
	接受特布里(トーブリ)的委託	P.349	——	——	——
古亞多薩拉姆(グアドサラム)	—	—	——	——	——
雷平原	—	—	——	——	——
馬卡拉尼平原(マカラーニャの森)	Ⓓ【追蹤大赤團！(オオアカ屋を追え!)】	P.353	——	氷の女王	——
	與德瓦梅爾(トワメル)再會	P.352	斬騎王	迷わざる者	——
比卡內爾沙漠(ビーカネル砂漠)	Ⓔ【阿爾貝特機械的零件挖掘】	P.355	——	静かなる闇夜	——
	支線事件「挖掘」	P.515	——	——	アルベド語辞書
培貝爾(ベベル)	與帕拉萊(パラライ)相遇	P.355	——	——	——
和平平原(ナギ平原)	支線事件「公司PR」	P.553	——	——	——
	支線事件「幫兒子找新娘」	P.555	——	——	——
	支線事件「野狼賽跑(狼レース)」	P.562	——	——	——
	支線事件「蜥蜴奔跑(トカゲラン)」	P.564	——	——	——
	支線事件「翼之轉盤(ウィングスロット)」	P.566	——	——	——
	乘坐十次浮游艇	P.356	——	——	ナギ・割引パス
卡卡賽特山(ガガゼト山)	②【與羅布雷一較的競爭】	P.336	——	——	——
	支線事件「獲得倫索(ロンゾ)族的信賴」	P.588	——	——	——
	給其馬里(キマリ)的建議 之一	P.356	——	——	——
札那爾坎特遺跡(ザナルカンド遺跡)	④【取得寶物天球！】	P.358	——	再起の心	壊れたスフィア
	給席多(シド)的回答	P.357	——	——	——

STORY Lv.① ◆主要事件路線

故事Lv.

STORY Lv.1 START!

魯卡(ルカ) OPENING

MISSION
❶【效果配置盤奪還作戰！(リザルトプレート奪還作戦！)】(→P.334)

飛空艇 OPENING

◆0-1 在艦橋跟阿尼基(アニキ)對話
◆0-3 由居住區的門向回走到電梯附近，聽取「海鷗團全體集合！」的廣播
◆0-1 靠近艦橋的達奇(ダチ)，聽取關於的天球(スフィア)情報

卡卡寶特山(ガガゼト山) OPENING

◆14-12 按下位於卡卡寶特山遺跡・上部的開關，14-13 通往卡卡寶特山遺跡・下部(1)

MISSION
❷【與露布蘭一夥的競爭！(ルブラン一味と競争！)】(→P.336)

◆14-20 離開天球(スフィア)自據層

飛空艇

◆0-1 和艦橋的辛拉(シンラ)攀談，確認天球(スフィア)映像『札那爾坎特(ザナルカンド)的繁榮』

順序不同

比塞特島(ビサイド島)

◆1-12 和民家(ワッカ家)中的露露(ルールー)攀談，並和她在山道上對話
◆1-12 再一次和民家(ワッカの家)中的露露(ルールー)攀談，並留宿一夜
◆1-9 和位於比塞特村(ビサイド)村・全景的露露(ルールー)談話，接受尋找瓦卡(ワッカ)的委託

MISSION
❸【尋找瓦卡！(ワッカを探せ！)】(→P.340)

札那爾坎特(ザナルカンド)遺跡

MISSION
❹【取得寶物天球(お宝スフィアゲット！)】(→P.358)

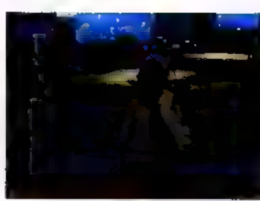
齊力卡島(キーリカ島)

◆2-2 通過位於波魯特=齊力卡・居住區(ポルト=キーリカ)居住區)的門，聽取努吉(ージ)的演說

MISSION
❺【搶奪很棒的天球！】(→P.342)

STORY Lv.1 COMPLETE!

●一開始只能隨著順序前進



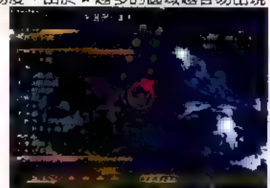
從遊戲開始直到任務❷【與露布蘭一夥的競爭！(ルブラン一味と競争！)】結束為止，並不能自由使用飛空艇，因此無法在各個任務之間挑戰別的任務。

●和達奇(ダチ)對話之前先做好探索的準備

0-1 在艦橋聽取寶物天球(お宝スフィア)的情報之後，場景會自動移至卡卡寶特山(ガガゼト山)。之後直到完成任務❷【與露布蘭一夥的競爭！(ルブラン一味と競争！)】之前都無法回飛空艇，最好先購買足夠的回復用道具。

●開始周遊斯比拉(スピラ)各地吧

從這裡開始，就可以自由來去斯比拉(スピラ)各地。玩家可以自由選擇要到哪個區域或是進行什麼任務。在地域選擇畫面上還會顯示各地的戰鬥難易度；由於★越多的區域越容易出現強力的敵人，如果覺得自己等級還不夠，那麼有可以先探索★較少的區域。



●開始無法移動至其他區域

完成任務❸【尋找瓦卡！(ワッカを探せ！)】❹【取得寶物天球！(お宝スフィアゲット！)】(順序不同亦可)之後，會自動移動到齊力卡島。之後直到完成STORY Lv.1之前都無法離開；所以在完成上述兩件任務之前，最好先確認其他區域是否有什麼事情還沒完成。



●進入齊力卡森林(キーリカの森)之前的最終確認

當任務❺【奪取很棒的天球！(すんごいスフィアを奪え！)】開始，2-5 進入齊力卡森林之後到完成STORY Lv.1之前 2-2 都無法再回到齊力卡・居住區(キーリカ・居住區)。如果在齊利卡島上還有事情尚未完成，2-5 那麼在任務開始之後暫時先不要進入到齊力卡森林。



OPENING MISSION 1【效果配置盤奪還作戰！】



開始條件	完成條件	可入手物品
開始遊戲	在三號港口打倒露布蘭(ルブラン)	效果配置盤(リザルトプレート)「上路新手(歩みはじめる者)」



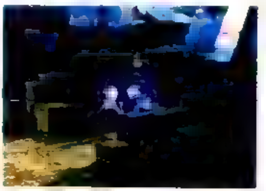
快追上？？？？

一開始遊戲，就是和？？？？+男戰鬥員×2戰鬥，這時候隊伍裡只有莉可和佩茵兩人；而且無法換裝，只能以小偷—莉可和劍士—佩茵戰鬥。

當戰勝？？？？，場景會自動跳到 3-1 一號港口，這裡玩家要操作莉可追逐逃走的？？？？。途中會出現戰鬥員阻撓(會一直出現)，注意只要一接觸就會和男或女戰鬥員戰鬥。另外，在這個任務中戰鬥的EXP和戰利品，會於任務結束後才一次獲得。

讓莫古利(モーグリ)幫你回復

3-2 在二號港口，有個穿著莫古利裝的人躺在那裡；只要調查這個莫古利，莉可和佩茵的HP&MP會完全回復，同時解除所有狀態異常。



↑依據玩家有否調查莫古利，任務【優娜演唱會的真實(ユウナライブの真実!)】內容會有些微的變化(→P.344)

＊可入手物品CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
效果配置盤	□上路新手者	打倒烏諾(ウノー)+沙諾(サノー)

＊劇情事件CHECK LIST

	劇情內容	觸發條件/備註	達成率
❶	□動畫「real emotion」	開始遊戲	—
❷	□把那東西還來啦！	？？？？戰鬥前	0.2
❸	□偽優娜逃亡	？？？？戰鬥後	0.4
❹	□烏諾＆沙諾登場	3-3 往3號碼頭前進	0.4
❺	□動畫「海鷗團參上！」	連續❹之後的內容	—
❻	□露布蘭登場	露布蘭戰鬥前	0.4
❼	□露布蘭逃走	露布蘭戰鬥後	0.2
❽	□動畫「歌姬的舞蹈」	接續❼的部分	—
❾	□優娜「身體自己會動」	接續❽的部分	—

【優娜參戰】

3-3 進入三號港口的時候會受到烏諾＆沙諾的襲擊，不過優娜會在戰鬥前加入隊伍。自此優娜、莉可、佩茵三人就是同隊行動。

當打倒烏諾等人之後，便可以從露布蘭手上取回效果配置盤(リザルトプレート)「新手上路(歩みはじめる者)」，並就這麼進入與露布蘭的戰鬥。雖然是連續戰鬥，不過我方全員的HP與MP會完全回復，狀態異常也會解除；因此不需要擔心。

打倒露布蘭後任務便完成；自對露布蘭戰之後，便可以進行換衣。

＊BOSS BATTLE

烏諾＋沙諾
DATA➡P.306、309

兩個人都不會使出什麼厲害的攻擊，光用「戰鬥(戦う)」指令應該就可以輕鬆獲勝。

露布蘭
DATA➡P.311

依照畫面上的建議使用「黑暗之舞(くらやみダンス)」讓敵人陷入暗闇狀態吧。這麼一來除了「雷(サンダー)」以外，幾乎其他的攻擊都不會讓我方有所損傷。接著只要優娜連續使用「黑暗之舞(くらやみダンス)」，其他兩人持續攻擊就可以勝的輕鬆愉快。

另外，這場與露布蘭的戰鬥，優娜一定要換裝成為歌姬(也有例外，→P.711)，而換裝成歌姬後在此次戰鬥就不可再換裝。

OPENING STORY Lv. 1

飛空艇

AIRSHIP "CELSIUS"

完成任務 1「效果配置盤選擇作戰(リザルトプレート事選作戰!)」後，場景會自動回到飛空艇上，在這之後就要開始卡卡賈特山(ガガゼト山)的任務了，記得買些消耗性道具備用。



✱事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□在居住區休息	會影響阿尼基的抱怨(參照右下)

✱可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
效果配置盤	□攻めの方陣	觀看效果配置盤的教學
消費道具	□ポーション×4	0-4打開動力室的寶箱
	□エーテル	0-4打開動力室的寶箱
	□フェニックスの尾×4	0-4打開動力室的寶箱
	□万能薬×3	0-4打開動力室的寶箱
重要物品	□アルベド語辞書×3	和阿尼基對話
	□アルベド語辞書	和達奇對話

✱有關劇情CHECK LIST　向馬士達攀談(※3)

	劇情內容	獲取條件/備註	達成率
1	□在飛空艇上	回到飛空艇後	0.2
2	□介紹莉可	向莉可攀談(※1)	0.2
3	□介紹佩茵	向佩茵攀談(※1)	0.2
4	□介紹阿尼基	向阿尼基攀談	0.4
5	□介紹達奇	向達奇攀談(※1)	—
6	□介紹辛拉	向辛拉攀談(※2)	0.2
7	□與馬士達對話	與馬士達對話，會出現選項，如果在8之前與他對話，在一開始會追加介紹的語音(※3)	0.2
8	□艦內廣播「全員集合——!」	在4之後於0-1居住區從門回頭轉向電梯	—
9	□向卡卡賈特出發!	在8之後接近達奇	0.2

※1……在8之後就聽不到
※2……9以後就只能聽到辛拉(シンラ)的回答了，只要回答的時候達成率不會上升
※3……在任何STORY Lv.都聽得到，但是只有一開始會提升達成率，不管選哪個選項或聽取追加語音，都不會影響達成率的上升量

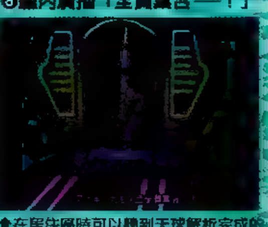


1在飛空艇上



↑回到飛空艇的優娜和海鷗團的成員對話。

8艦內廣播「全員集合——!」



↑在居住區時可以聽到天球解析完成的廣播。



CHECK 在飛空艇內的流程

故事的進行，0-1只要到艦橋和阿尼基(アニキ)說話後，0-3在居住區靠近門再回頭，這樣就會響起艦內廣播，0-1之後只要到艦橋接近達奇(ダチ)就可以到卡卡賈特(ガガゼト)遺跡。

ITEM 從夥伴身上獲得道具

和阿尼基和達奇談話便可分別得到3本與1本的阿爾貝特(アルベド)辞書。而和辛拉談話除了可以觀看下表所列的情報外，在看過「辛拉君教教我(おしえてシンラ君!)」的「效果配置盤(リザルトプレート)」之後，可以得到效果配置盤(リザルトプレート)「進攻的方陣(攻めの方陣)」。

✱和辛拉談話時可以觀看的情報

●辛拉君教教我 (→P.711)
●寶物天球收藏 (→P.616)
●辛拉君的魔物事典 (→P.618)
●辛拉君的人物事典 (→P.621)



↑「進攻的方陣」雖然隨時可以獲得，不過最好早拿更好。

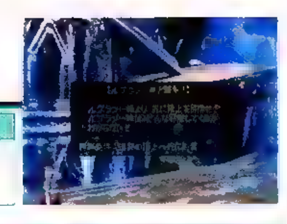
EVENT 在居住區歇息

與身在0-3的馬士達談話便可以選擇休息，在每個STORY Lv.都休息過的話，之後會聽到阿尼基的小抱怨(→P.448)。



OPENING MISSION 2【與露布蘭一夥的競爭】

開始條件	任務完成條件	可入手物品
在下部(1)打倒露布蘭一夥等	在水之大廳(水の広間)打倒玻利斯蜘蛛(ポリスパイダー)	—





※可入手物品CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
裝備品	□ 雷の指輪	打開上部的寶箱
	□ 氷の指輪	打開內部(1)的寶箱
	□ 炎の指輪	打開下部(2)的寶箱
	□ 星のペンダント	打開最上部的寶箱
	□ マッスルベルト	在特定情況下打開最上部的寶箱(→P.337)
	□ 妖精のピアス	完成任務2【與露布蘭一夥的競爭！】
消費道具	□ エリクサー	打開下部(1)的寶箱
	□ メガフェニックス	打開下部(1)的寶箱

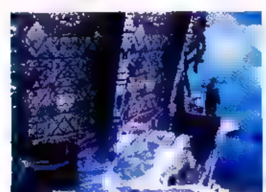
※劇情CHECK LIST

	劇情內容	觀看條件/備註	達成率
❶	□ 探查卡卡賈特遺跡(ガガゼト遺跡)	探訪卡卡賈特遺跡	0.4
❷	□ 尋找別的路徑	在卡卡賈特遺跡向前進	0.2
❸	□ 發現機械	接近升降機	—
❹	□ 搭乘機械向下移動	啟動升降機	0.2
❺	□ 偷偷跟來的露布蘭一黨	與露布蘭一黨戰鬥前	0.2
❻	□ 露布蘭一黨利用煙霧逃走	與露布蘭一黨戰鬥後	0.2
在任務2【與露布蘭一夥的競爭！】進行中			
❼	□ 沙諾的妨礙	與沙諾所派的部下戰鬥之前	0.2
❽	□ 露布蘭罵人	於內部(3)向前進	0.2
❾	□ 烏諾的妨礙	與烏諾所派的部下戰鬥之前	0.2
❿	□ 掛在崖邊的露布蘭一黨	在限制時間內到達位於最上部的紀錄點附近	0.2
⓫	□ 露布蘭一黨逃離	在接近頂上的階梯前超過限制時間(※1)	—
⓬	□ 中頭目出現在天球前	與波利斯蜘蛛戰鬥前	0.2
⓭	□ 天球入手	與波利斯蜘蛛戰鬥後：如果有完成❿則會再追加台詞	0.2(※2)

※1……在❿發生的情況下就不會發生
※2……有追加台詞的時候會再上升0.2

【跳過坑洞】

卡卡賈特(ガガゼト)遺跡有許多坑洞與高低差大的地形。按住●鈕接近就可以跳躍或是攀爬，藉此通過障礙吧！



↑按住●鈕邊操作左類比控制器即可輕鬆移動。

【按下機械的開關】

按下位於上部的開關，便可搭乘升降機至下部(1)。不過需注意在這個時間點一下去就無法上來了。

進行至下部(1)後前進至右頁的Ⓐ地之後，露布蘭、烏諾、沙諾會出現而進入戰鬥；當勝利後便會開始任務2【與露布蘭一夥的競爭！】。



↑在這場與露布蘭等人的戰鬥，讓敵人陷入暗闇狀態就可以輕鬆獲勝。

追趕露布蘭(ルブラン)等人

任務一開始就是和露布蘭的追逐戰：能否在限制的6分鐘以內到達右邊地圖中的 G 點，將會稍微影響此次任務的結果。而只有6分鐘內到達的時候，才能在位於14-18最上部的寶箱裡拿到肌肉力帶(マッスルベルト)。另外，打開選單畫面或是戰鬥中，都不計入限制的6分鐘內。



↑就算無法在限制時間內到達目標地點，也不會GAME OVER。

敵人會派部下來阻撓

在與露布蘭等人追逐時，進行到 B 或 F 時，烏諾們會派出部下阻撓而發生戰鬥。

✻烏諾等人會派出的敵人

位置	出現的敵人
B	男戰鬥員×2 +ヘビマシンガン×2
F	女戰鬥員 +ヘビマシンガン×3

利用開關來讓柱子下沉

按下位於 C 與 D 的開關後 E 點的柱子會沉入地面約一半長度；這麼一來便可以通過柱子上方再往裡面走，並得到炎之戒指(炎の指輪)。

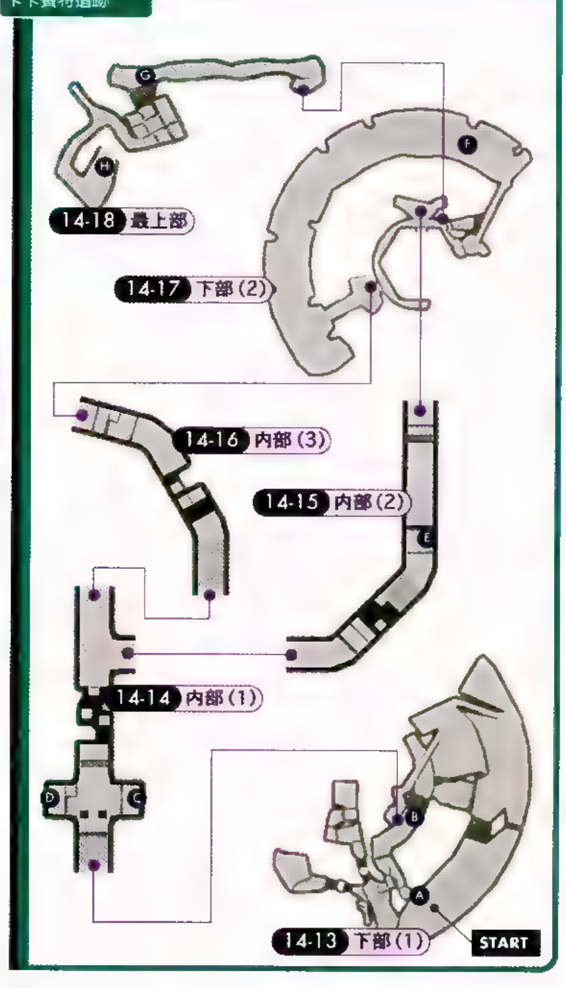


↑按下兩邊的開關就可以爬到柱子上。

打倒玻利斯蜘蛛

一進行至 H，玻利斯蜘蛛便會襲擊過來，打倒這個敵人任務就完成了。

MAP 卡卡賽特遺跡



✸BOSS BATTLE

玻利斯蜘蛛

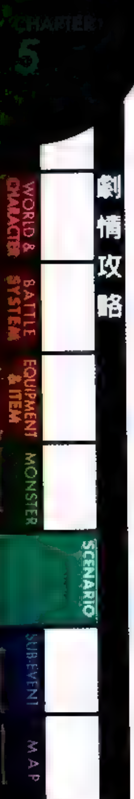
DATA➡P.269

由於普通攻擊不但威力大而且是一次二連擊，一被打中CHAIN就會成立而受到相當大的損傷。利用「黑暗之舞(くらやみダンス)」之類的攻擊來讓牠陷入暗闇狀態即可。

另外，如果遭第四回合時使用的「ネバネバ」擊中，會有一定的機率陷入停止狀態。雖然可以用萬能藥解除，不過等個幾秒鐘也會自然解除；如果自認還可以承受敵人的攻擊，那麼等待自然回復也是一個辦法。



↑利用「破壞力(パワーブレイク)」之類的攻擊讓敵人攻擊力下降也頗有效果。



STORY Lv. 1 飛空艇

AIRSHIP "CELSIUS"

觀看完卡卡實特的天球之後，就可以在蘇比拉自由來去。只要向位於 01 的達奇攀談便可以移動到想前往的區域。

※ 事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□ 在居住區歇息	影響阿尼基的抱怨(→P.448)
□ 幫大赤屋(オオアカ屋)還債	影響大赤屋的章節故事(請參照右邊記載)

※ 可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
服裝天球	□ 黑魔導士	和辛拉對話並觀看天球的影像
效果配置盤	□ 進攻的方陣	觀看效果配置盤的教學(※1)
重要物品	□ 卡卡實特的天球	向辛拉攀談

※1……[illegible]的情況才行。

※ 有關劇情 CHECK LIST

	劇情內容	聽取條件/備註	達成率
完成任務 2【與盧布蘭一夥的競爭！(ルブラン一味と競争！)】之後			
1	阿尼基狀況如何？	回到飛空艇之後	0.2
2	□ 阿尼基的哀嚎	踐踏倒在地上的阿尼基，哀嚎聲一共有八種(※2)	—
3	□ 要對阿尼基溫柔一點嗎？	和倒在地上的阿尼基對話，有選擇分歧(※2)	(※3)
4	□ 貴重的天球？	和辛拉對話	—
5	□ 天球影像「扎那爾坎特的緊急」	接續4的部分	—
6	□ 得到「寶物天球」的情報	接續5的部分	0.2
7	□ 續・阿尼基狀況如何？	6之後和阿尼基對話	—
8	□ 辛拉「我懂得很多說」	和辛拉對話(※4)	—
9	□ 與馬士達對話	與馬士達對話會有選項(※5)	0.2
10	□ 庫斯拉可(クラスコ)暈船	向位於 01 居住區的庫拉斯可(クラスコ)(→P.347)攀談(※6)	0.2
11	□ 大赤屋(オオアカ屋)的商店	向位於 03 居居住區的大赤屋(オオアカ屋)(→P353)攀談(※7)	0.2
12	□ 大赤屋決定留在飛空艇上	在STORY Lv.2結束之前幫大赤屋(オオアカ屋)還光所有的負債	—
完成任務 3【尋找瓦卡！(ワッカを探せ！)】與 4【取得寶物天球！(お宝スフィアゲット！)】之後			
13	□ 在齊力卡(キーリカ)有狩獵天球(スフィアハント)祭	完成任務 3【尋找瓦卡！(ワッカを探せ！)】與 4【取得寶物天球！(お宝スフィアゲット！)】兩個任務	0.2

※2……4以後就[illegible]不到了
※3……選擇「溫柔對待(やさしくする)」為0.2，選擇「放著不管(放置する)」為0
※4……到ST Lv.3前都聽得到
※5……在任何ST LV.都可以聽取達成率會上升的狀況只有第一次聽到的時候，不管選哪個選項都不會影響到達成率
※6……也可以在ST Lv.2聽取會讓達成率上升的狀況只有第一次聽到的時候
※7……只要不把負債還清，在任何ST Lv.都可以聽會讓達成率上升的只有在一開始聽到「大赤屋，請多多指教」的時候
※8……只要不把負債還清，在ST Lv.2也可以聽取

CHECK 探索蘇比拉各地吧

結束任務 2【與盧布蘭一夥的競爭！】後，和位於 01 艦橋(ブリッジ)的辛拉談話吧；這麼一來之後就可以藉由與達奇對話前往蘇比拉各地。在與辛拉的對話中可以得到服裝天球「黑魔導士」與卡卡實特的天球。

EVENT 幫大赤屋還債務

當滿足特定的條件後(→P.353、P383)，大赤屋會在 03 居住區開店；當玩家購買道具時，其債務會依著玩家支付的金額減少(一開始是10萬基爾)。雖然無論哪個STORY Lv.都可以幫他還債，但是要注意如果不在STORY Lv.3前還清，那麼大赤屋的章節故事就無法完成。另外，在STORY Lv.1～2時還清債務，大赤屋會在STORY Lv.3開始時關店離開飛空艇；若是在STORY Lv.3～5時還清債務，則是在還清債務後立刻離開。

大赤屋店裡的道具會比一般道具店價格便宜2%；還清後到他下船之前，竟會便宜90%。



↑只要玩家身上有約75000左右的現金，只要重複「在大赤屋買到道具，在別的店賣掉」的步驟，就可以全數還清

FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA

STORY Lv.1 比塞特島

BESAID ISLAND



在任務【尋找瓦卡(ワッカを探せ！)】的途中可以得到服裝天球「白魔導士」，回復用魔法對於以後的任務有相當的幫助，盡可能早一點拿到遊戲會輕鬆不少。

※ 事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□3【尋找瓦卡！(ワッカを探せ！)】	→P.340
□利用探索天球(サーチスフィア)尋找小型通信天球	→P.401
□與瓦卡(ワッカ)和露露(ルールー)再會	—

※ 可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
服裝天球	□白魔導士	於任務3【尋找瓦卡！】中打倒火龍(フレイムドラゴン)
效果配置盤	□荒れ狂う巨人	打開1-5瀑布的道路(滝の道)的寶箱(→P.401)
	□守りの円陣	完成任務3【尋找瓦卡！】
消費道具	□ポーション×2	打開1-4洞窟的寶箱
	□ハイポーション	打開1-1海邊的寶箱
	□エーテル	打開1-4洞窟的寶箱
	□チョコボの羽×2	打開1-5瀑布道路(滝の道)的寶箱(※1)
重要物品	□比塞特的鑰匙	在比塞特(ビサイド)的商店購買挖掘出的物品
	□比塞特的天球	完成任務3【尋找瓦卡！】
—	□探索天球(サーチスフィア)	打開1-17僧官の間(右)的寶箱(→P.339、401)
金錢	□1000ギル	打開1-1海邊的寶箱

※1……[illegible]
其實可以在觀看前就入手

※ 專屬劇情 CHECK LIST

	劇情內容	獲取條件/備註	達成率
❶	□優娜的獨白 離家女的回歸	拜訪比塞特村(ビサイド村)	0.2
❷	□與露露(ルールー)再會	和露露對話	0.4
❸	□露露「是、是(はいはい)」	在❷之後與露露對話，並先拒絕留宿(※2)	—
❹	□瓦卡(ワッカ)在哪裡？	留宿一夜後與露露對話，會出現選項(※3)	0.2
任務3【尋找瓦卡(ワッカを探せ！)】進行中			
❺	□通信之1 由阿尼基	於1-6遺跡之道上前進	—
❻	□通信之2 由達奇	於1-1海邊前進	—
❼	□發現瓦卡！	於1-4洞窟接近瓦卡	0.2
❽	□通信之3 無視吧	於1-4洞窟前進	0.2
❾	□怪物總是隨著天球一起出現	與火龍(フレイムドラゴン)戰鬥前	0.2
❿	□得到天球	與火龍戰鬥後	—
⓫	□向瓦卡報告	戰鬥後接近瓦卡	0.2
⓬	□天球影像「寶物的所在地」	接續⓫的部分	—
⓭	□瓦卡的隱情	接續⓬的部分	0.6

※2……在村裡過夜後就聽不到了
※3……不管選擇哪個選項都不會影響達成率

ITEM 可以在商店購買比塞特的鑰匙

比塞特的鑰匙(ビサイドのカギ)在比塞特(ビサイド)的商店裡以掘出物的名義被訂了90萬基爾(ギル)的高價；得到這個物品，便能拿到1-17僧官の間(右)寶箱裡的探索天球(サーチスフィア)；可以開始尋找小型通信天球（詳細請參照P.401頁）。

另外比塞特的鑰匙(ビサイドのカギ)雖然會有一定的機率被賣掉，但就算賣掉了也可以在STORY Lv.3得到，所以不是非得在這時候賺錢不可。

＊比塞特的鑰匙的狀況

ST Lv.	狀況	挖掘物的狀況
1~2	第一次到商店	店裡一定有賣
	之前曾到過商店	每次光顧商店一次就有25%(※4)的機率被賣掉
3~5	—	一定已被賣掉

※4……1-16如果曾和在1-16比塞特寺院・僧官房間(ビサイド寺院・僧官の間)的僧官說過話就變為50%。



↑找齊所有小型通信天球就可以知道必須輸入1-4洞窟裡機械的解除碼。



如果想開始任務…

只要和1-12民家(ワッカの家)的露露攀談後，再和她談話一次就可以在瓦卡的家裡留宿；這樣就可以開始任務【尋找瓦卡！】了。

MISSION 3【尋找瓦卡(ワッカを探せ!)】

開始條件	任務完成條件	可入手物品
在村裡過夜之後，接受位於、全景的露露委託尋找瓦卡	於洞窟打倒火龍(フレイムドラゴン)後折返至瓦卡處	服裝天球「白魔導士」 比塞特的天球 效果配置盤『守護的屏障』

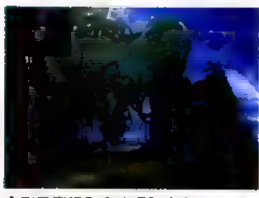




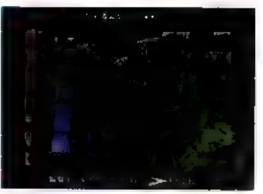
尋找解除密碼

想進入洞窟必須要解除機關用的密碼；密碼一共有4個，只要依照村民的指示造島上各地遺跡調查即可得到(參照右欄)。

當得到四個數字後，接著就是在1-2的分歧路上調查洞窟入口；依照村民指示的順序由左開始輸入4個數字後，入口的門就打開了　由於找到的數字會顯示在畫面上方，所以不必抄下或背下來；另外，密碼數字由0000～9999之間亂數決定



↑到著密碼數字的遺跡會在左上的小地圖中以粉紅色的四方形表示



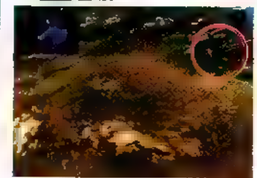
↑就算不找完所有的密碼，只要輸入正確的數字一樣可以開啓入口的門

打倒火龍(フレイムドラゴン)

調查1-4洞窟內部的天球時火龍會向玩家攻擊；戰鬥勝利後可以得到服裝天球「白魔導士」。開門後折返回洞窟入口到達瓦卡所在地點時，任務就完成了。

記載解除密碼數字的遺跡

❶ 1-7 山坡



❷ 1-1 海邊



❸ 1-1 海邊



❹ 1-6 遺跡的道路

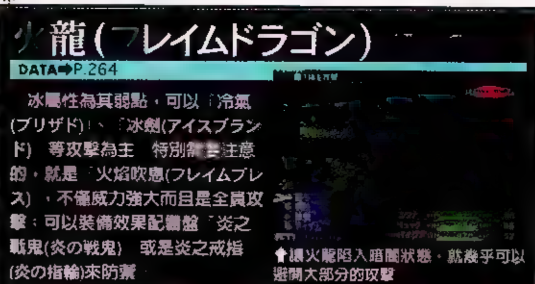




火龍(フレイムドラゴン)

DATA➡P.264

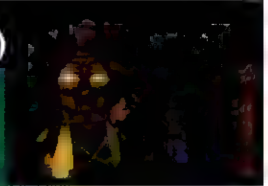
冰屬性為其弱點，可以「冷氣(ブリザド)」、「冰劍(アイスブランド)」等攻擊為主　特別需[illegible]注意的，就是「火焰吹息(フレイムブレス)」，不僅威力強大而且是全員攻擊；可以裝備效果配置盤「炎之戰鬼(炎の戦鬼)」或是炎之戒指(炎の指輪)來防禦



↑讓火龍陷入暗闇狀態，就幾乎可以避開大部分的攻擊

STORY Lv. 1 齊力卡島(キーリカ島)

KILIKA ISLAND



結束【奪取很棒的天球(すんごいスフィアを奪え!)】的任務後，就可以結束STORY Lv.1的部分了。在這個任務開始之前，無法進入齊力卡森林。

事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□5【奪取很棒的天球！】	→P.342
□與特布里(トーブリ)邂逅	參照右邊記載
□觀看青年同盟基地的影像	進入青年同盟基地的條件(參照右邊記載)
□支線事件「尋找巢居的猴子」	→P.583
□與朵娜(ドナ)和巴魯提羅(バルテロ)再會	—

可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
效果配置盤	□水の怪物	在第四個崗哨回答正確的暗號(→P.342)
消費道具	□ハイポーション	在第二個崗哨回答正確的暗號
	□エーテル	打開於(2-1)港口的寶箱
	□エーテル	在第三個崗哨回答正確的暗號
	□エーテル	在第四個崗哨回答正確的暗號(→P.342)
	□エーテルターボ	在第四個崗哨回答正確的暗號(→P.342)
	□フェニックスの尾	打開於(2-1)居住區的寶箱
	□ラストエリクサー	打開於(2-2)居住区の宝箱を開ける
	□毒消し×2	打開於(2-1)港口的寶箱
	□目薬×2	打開於(2-1)港口的寶箱
	□聖水×2	打開於(2-2)居住區的寶箱
	□月のカーテン	打開於(2-2)居住區的寶箱
	□光のカーテン	打開於(2-2)居住區的寶箱
	□星のカーテン	打開於(2-1)居住區的寶箱
	□魔力の薬	打開於(2-1)港口的寶箱
基爾	□1500ギル	打開於(2-2)居住區的寶箱

特殊劇情 CHECK LIST

	劇情內容	觀賞條件/備註	達成率
1	□優娜的自白 齊力卡的變化	到訪齊力卡(キーリカ)	0.2
2	□朵娜與巴魯提羅吵架	接近朵娜家的入口	0.2
3	□朵娜說明吵架原因	進入(2-1)朵娜的家	0.2
完成任務3【尋找瓦卡(ワッカを探せ!)】與4【取得寶物天球(お宝スフィアゲット!)】之後			
4	□特布里(トーブリ)的宣傳	於未在幻光河與特布里說過話的情況，在(2-1)港口向前進	—
5	□與[illegible]娜與莉可‧看不下去的[illegible]	到訪(2-2)居住區	0.2
6	□努吉(ヌージ)的演說	靠近(2-2)居住區的門	0.4
5【奪取很棒的天球！】任務進行中			
7	□同盟與黨的鬥爭	到達(2-6)齊力卡(キーリカの森・參道)	—
8	□爭奪天球	與零式機士(ゼロ式機士)戰鬥前	0.2
9	□優娜她們搶走天球	與零式機士機士戰鬥後	0.2

EVENT 在齊力卡森林尋找巢居的猴子

開始任務5【奪取很棒的天球！】後，便可以進入(2-5)齊力卡森林並挑戰支線事件「尋找巢居的猴子(すごもりざる探し)」(→P.583)。不過在STORY Lv.1時，就算找到所有的猴子，也暫時還無法得到效果配置盤「混沌之渦(混沌の渦)」。

EVENT 特布里的宣傳活動

如果沒在幻光河與特布里見面，也沒完成任務C【護送輸送車！】的話，那麼完成任務3【尋找瓦卡(ワッカを探せ!)】與4【取得寶物天球(お宝スフィアゲット!)】之後在(2-1)港口附近特布里(トーブリ)會出現；就這麼繼續進行故事的話，可以在STORY Lv.2得到「鼴鼠貓(キューソネコカミ)」(→P.365)。

EVENT 對著青年同盟基地攝影的男子

在(2-2)居住區，有一位拍攝建設中青年同盟基地的男子。請記得在STORY Lv.1與3都要和他談話並要求觀看基地的影像吧；這麼一來就可以在STORY Lv.5時進入(2-4)青年同盟基地。(→P.451)



↑這位男子是從停在居住區的船上甲板向青年同盟基地拍攝的。

5【奪取很棒的天球(すんごいスフィアを奪え!)】

MISSION

開始條件	任務完成條件	可入手物品
於賈力卡開發生動態連結(アクティブリンク)後，靠近2-2居住區的門	於2-6參道打倒零式機士	很棒的天球(すんごいスフィア)





STORY PICK UP

通過森林

2-5賈力卡森林中，有一部份道路被士兵們封鎖起來，請照著右方圖的指示前進。但要注意只有Ⓐ地必須先在Ⓑ地選擇偷聽樹林對面士兵對話後才可以通過。

偷聽過樹林對面士兵對話後，可以得到士兵們使用的口令：這是在通過2-6賈力卡森林の參道開始的長階梯時必須用到的，請將它記下來。另外口令有兩種，要偷聽士兵們的對話到結束才能全部偷聽到。

＊士兵們使用的口令

人數	暗號
奇數	木雕的猴子(きぼりのさる)
偶數	爬樹的猴子(きのぼりざる)

利用口令避免不必要的戰鬥

2-6賈力卡森林の參道開始的長階梯一共有4個崗哨，每個崗哨都會有士兵詢問口令。這時候如果能按照士兵的數目說出正確的口令，那麼除了通過崗哨外還可以得到道具；如果答錯了就是進入與警備隊員×2+防衛隊員的戰鬥。不過就算答錯口令，只要戰鬥勝利就可以通過了。

當走完這個階梯就會進入與零式機士的戰鬥，勝利後就完成本次任務了。

＊士兵的數目以及可入手道具

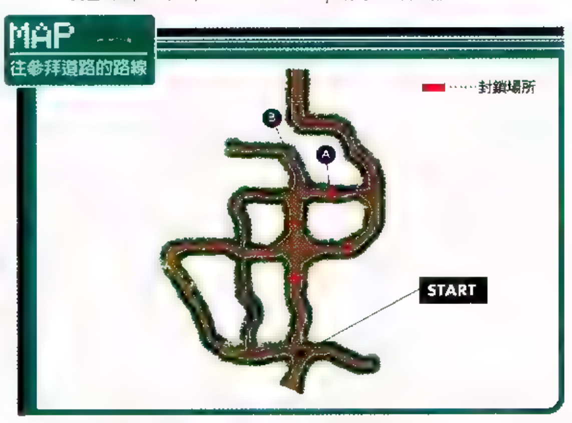
順序	人數	可入手物品
❶	4人	—
❷	3人	ハイポーション
❸	4人	エーテル
❹(第一次)	3人	エーテルターボ
❹(第二次)	5人	リザルトプレート「水の怪物」(※1)

※1……如果曾在❷或❸答錯，那麼只能得到靈氣藥(エーテル)



↑視點會變換的地方，也比較難辨認士兵的人數。

MAP
往參拜道路的路線



BOSS BATTLE

零式機士
DATA➡P.270

由於會頻繁使用威力強大的「雙重攻擊(ダブルアタック)」，請盡量換成如戰士類HP高的職業戰鬥；或者也可以利用「力量下降(パワーブレイク)」等攻擊降低敵人的攻擊力。而「爆炎拳(ブラストパンチ)」造成的損傷則是攻擊對象最大HP的一半，請隨時讓現存HP保持在最大HP的一半以上。

另外，零式機士遭攻擊時的停頓時間相當長，就算隊上全員都是速度不快的戰士系，只要能看準零式機士攻擊的準備動作擊中它，就可以一直讓對手無法攻擊；如果隊上都是小偷的話，那麼這方法會更容易使用。

STORY Lv.1 魯卡(ルカ) LUCA

到達魯卡後，馬上會開始任務A【優娜演唱會的真實(ユウナライブの真実！)】。要想自由探索城鎮的話，首先要完成這個任務



※事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□ A【優娜演唱會的真實】	→P.344
□ 支線事件「搶天球(スフィアブレイク)」	→P.494
□ 支線事件「魯卡=劇場(ルカ=シアター)」	→P.624

※可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
效果配置盤	□ 雷之魔獸(雷の魔獣)	打開 3-4 五號港口的寶箱
	□ 治癒之風(癒しの風)	完成任務A【優娜演唱會的真實！】
消費道具	□ 月のカーテン×2	打開 3-10 街外的寶箱
重要物品	□ アルベド語辞書	在 3-6 地下室A與林恩對話

※特寫劇情CHECK LIST

	劇情內容	聽取條件/備註	達成率
任務A【優娜演唱會的真實(ユウナライブの真実！)】進行中			
❶	□ 優娜的回想1　說不出那個人是假扮的	到訪魯卡	0.6
❷	□ 優娜的回想2　那時候做了些什麼是秘密	離開 3-10 街外	—
❸	□ 優娜的回想3　演唱會的宣傳！？	與在 3-? 中央廣場宣傳演唱會的男子說話	0.2
❹	□ 要來看演唱會喔	分配氣球。共10種類	—
❺	□ 優娜的回想4　任務開始了	結束「幫送優娜(ユウナ)小姐的汽球！」在任務B【效果配置盤奪還作戰！(リザルトプレート奪還作戦！)】中有調查莫古利(モーグリ)的時候追加語音。	0.4 (※1)
任務A【優娜演唱會的真實(ユウナライブの真実！)】結束後			
❻	□ 林恩打算開始經營「搶天球」	到訪 3-6 地下室A	0.2

※1……聽到追加語音的時候另外上升0.2

❶優娜的回想1



↑優娜說不出「那個人是假扮的」，不知該如何是好。

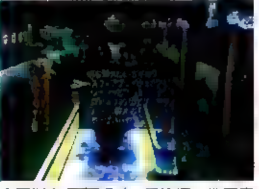
❷優娜的回想2



↑莉可絲問潛入時發生了什麼事，優娜也不說。

ITEM 和林恩(リン)對話取得阿爾貝特字典(アルベド)字典

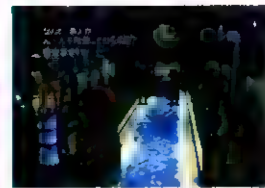
到訪 3-6 魯卡=競技場・地下室A(ルカ=スタジアム・地下フロアA)，會與林恩(リン)發生對話並得到阿爾貝特(アルベド)字典，之後就可以進入 3-7 魯卡=競技場・地下室B(ルカ=スタジアム・地下フロアB)了。



↑可以在 3-7 魯卡=競技場・地下室B(ルカ=スタジアム・地下フロアB)聽取搶天球(スフィアブレイク)的說明。

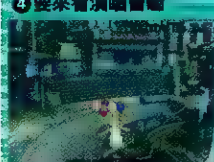
EVENT 在魯卡(ルカ)的兩個支線事件

在魯卡有「搶天球(スフィアブレイク)」「魯卡=劇場(ルカ=シアター)」等兩個支線事件可以進行，不過現在「搶天球」還只能進行練習賽。



↑故事等級愈高，能進行對戰的人也愈多。

❹要來看演唱會喔



↑演唱會的宣傳活動，每次把汽球送給群眾的時候會有不同的語音。

❺優娜的回想4



↑很在意扮成自己的假優娜，雖然想進入會場

❻林恩打算開始經營「搶天球」



←據說是想將搶天球這個新遊戲當成生意來做。



MISSION A【優娜演唱會的真實】

開始條件	任務完成條件	可入手物品
到訪魯卡(ルカ)	結束「發送優娜小姐的汽球！」	效果配置盤「治癒之風(癒しの風)」







STORY PICK UP

在廣場發送汽球

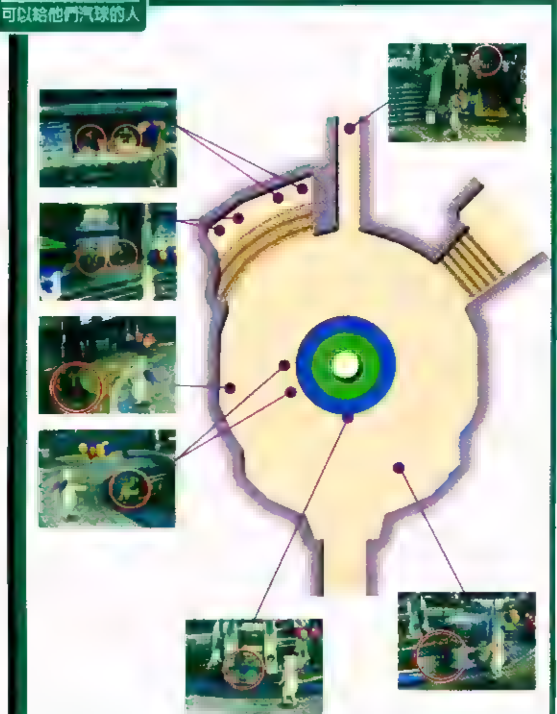
任務開始後請移動到3-7中央廣場；之後和向玩家說「這邊來！」的男子對話，就可以開始「發送優娜小姐的汽球！」小任務。

「發送優娜小姐的汽球！」的內容就是將10個汽球發送給在廣場的人。願意收下汽球的群衆位置如下；送玩汽球後就會開始劇情直至結束。

↑這位叫玩家幫忙的男子就躲在3-7中央廣場中小攤子的陰影裡。

MAP

可以給他們汽球的人

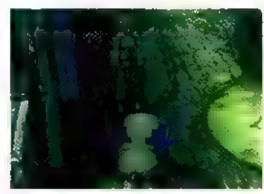




↑要將汽球發送給在攤子裡的人，必須先調查窗戶讓遮罩打開才行。

莉可(リュック)來了

在任務1【效果配置盤奪還作戰！】中有否調查位於3-2魯卡2號港口的莫古利(モーグリ)，關係到結束「發送優娜小姐的汽球！」後回想場景的一小部份內容。



↑如果之前有調查穿著玩偶裝的優娜，就會追加莉可靠近的鏡頭。

STORY Lv.1 米韓街道(ミヘン街道)

MI'IHEN HIGHROAD



雖然不會發生任務，但是會影響支線劇情「林恩偵探」犯人是誰，這要在相當早的時期就會發生。因為「林恩偵探」的結局有5種，請參考P.592~597來進行探索。

事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□正在做機械實驗的女性	影響支線事件「林恩偵探」(參照右邊記載)
□浮遊艇墜落	影響支線事件「林恩偵探」(參照右邊記載)
□看見小陸行鳥吞食者(チョコボイーター)	影響支線事件「林恩偵探」(參照右邊記載)
□像女性詢問關於機械的問題	參照右邊記載

可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
裝飾品	□ アイアンバングル	打開位於4-3中央部的寶箱
	□ サークレット	打開位於4-1南端的寶箱
消費道具	□ ポーション	打開位於4-6新道南部的寶箱
	□ ポーション×2	打開位於4-3中央部的寶箱
	□ フェニックスの尾×2	打開位於4-1南端的寶箱
	□ フェニックスの尾×2	打開位於4-7新道北部的寶箱
	□ 毒消し×2	打開位於4-2南部的寶箱
	□ 金の針×2	打開位於4-10舊道南部的寶箱
	□ 目薬×2	打開位於4-4旅行公司前的寶箱
	□ やまびこそう×2	打開位於4-10舊道南部的寶箱
	□ 聖水×2	打開位於4-3中央部的寶箱
	□ やすもの手榴弾×2	打開位於4-8北端的寶箱
	□ 魔力の泉	打開位於4-9舊道北部的寶箱
基爾	□ 500ギル	打開位於4-1南端的寶箱

特殊劇情 CHECK LIST

	劇情內容	獲取條件/備註	達成率
❶	□ 優娜的獨白 米韓街道的變化	到訪米韓街道	0.2

❶ 優娜的獨白　米韓街道的變化



↑重新再到米韓街道的優娜，回想起「大災厄」還存在的時候。

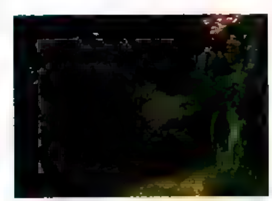


↑優娜向曾一起走過這個街道的「他」述說著街道的一切。

EVENT 影響支線事件「林恩偵探」的種種事件

底下記載在米韓(ミヘン)街道所發生的事件，會影響後來的支線事件「林恩偵探」(→P.592)。

- 和4-3中央部的女性對話，可以了解機械是統一操作的；這是林恩成為犯人的條件之一。
- 從街道北口乘坐浮遊艇到旅行公司前的話，浮遊艇會調到斷崖下面；這會影響希克莉或運動家是否成為犯人。到STORY Lv.5以前無論什麼時候都可以引發。
- 在4-9舊道北部看見小陸行鳥吞食者(子チョコボイーター)，這會影響小陸行鳥吞食者是否成為犯人。

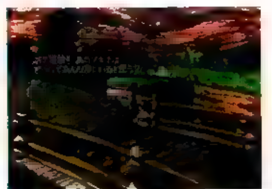


↑小陸行鳥吞食者或浮遊艇墜落的景象只能看見一次。



EVENT 向女性詢問關於機械的問題

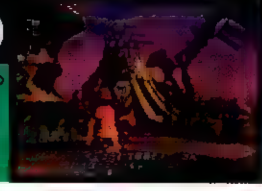
和4-7新道北部，一個配置於獨立小島機械旁邊女性對話，她會問玩家為什麼機械在獨立小島上。



↑就算回答正確的答案，也沒有什麼特殊的獎勵。

STORY Lv.1 香菇岩街道(キノコ岩街道)

MUSHROOM ROCK ROAD



開始任務B【[illegible]】[illegible]山谷間的通道至[illegible]本部。由於阿卡基天球([illegible]スフィア)9只能在STORY Lv.1拿到，別忘了到谷[illegible]。

＊事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□B【香菇岩魔物擊退！】	→P.347
□與庫拉斯可(クラスコ)的對話	影響G【路行鳥！】(→P.347)
□與梅珍(メイチェン)的對話	影響於STORY Lv.5在札那爾坎特遺跡(ザナルカンド遺跡)與梅珍的對話(→P.347)
□得到烏諾(ウノー)等人遺落的物品	影響阿卡基隊的章節完成與否(→P.347)
□與露琪兒、艾瑪、馬羅達等人再會	—

＊可入手物品 CHICK LIST

種類	名稱	入手方法
效果配置盤	□むしばむ眠り	打開5-6外觀的寶箱
	□炎の戦鬼	完成任務B【香菇岩魔物擊退！】
裝備品	□お気に入り	打開5-6同盟升降機的寶箱
	□ガラスのバックル	完成任務B【香菇岩魔物擊退！】
消費道具	□ハイポーション	打開5-3谷底的寶箱
	□エーテルターボ	打開5-3谷底的寶箱
	□フェニックスの尾	打開5-3谷底的寶箱
重要物品	□阿卡基天球9	於5-4谷底深處與烏諾(ウノー)等人對話
基爾	□1000ギル	打開5-1入口的寶箱

＊可入手物品 CHICK LIST

	劇情內容	觸發條件/備註	達成率
❶	□跟蹤露布蘭(ルブラン)一黨	在5-1入口向前進	0.2
❷	□與葉巴爾(ヤイバル)再會	於5-1入口接近葉巴爾：選擇分歧有兩次	0.2 (※1)
任務B【香菇岩魔物擊退(キノコ岩魔物退治！)】進行中			
❸	□懦卒的庫拉斯可(クラスコ)	與庫拉斯可對話：有兩種內容(※2)	0.2
❹	□追趕烏諾(ウノー)與沙諾(サノー)	在5-2山谷間的通道向前進	0.2
❺	□得到遺落的天球	到達5-4谷底深處	0.2
❻	□與馬羅達(マローダ)再會	在❺之後有走離開5-4谷底深處的動作：有選項(※3)	0.2
❼	□與艾瑪(エルマ)再會	到達5-4同盟升降機	0.2
任務B【香菇岩魔物擊退(キノコ岩魔物退治)！】完成後			
❽	□庫拉斯可(クラスコ)的請求	同5-1入口的庫拉斯可(庫拉斯可(クラスコ))攀談：有選項(※3)	0.2
❾	□[illegible]的獨白 關於青年同盟	搭乘升降機前往青年同盟本部	0.2
❿	□與露琪兒再會	靠近露琪兒	0.2
⓫	□露琪兒談論同盟	❿之後，再向露琪兒攀談	0.2
⓬	□梅珍「[illegible]稍等一下」	❿之後梅珍(メイチェン)會出現，馬上和他對話	—
⓭	□梅珍的談話	❿之後，等到梅珍坐下以後再向他攀談。跳過話題的時候，會有梅珍舉起手的動作(一共有[illegible]種)。將所有的話聽完會有梅珍要求握手的選項。	0.2 (※4)

※1……第一次的選項無論選擇[illegible]對完成度沒有影響：只有在第二次選項選擇「挑戰」才會再上升0.2
※2……❼以後就[illegible]不到了
※3……無論選擇[illegible]對完成度沒有影響
※4……選擇聽他敘說的時候，如果將話題全部跳過則再上升1.2；不跳過話題再上升1.4。最後選擇「握手」的情況下再上升0.2

CHECK 和葉巴爾對話後向山谷間通道前進吧

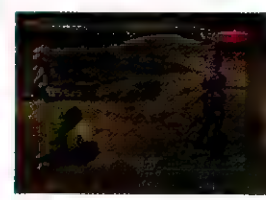
靠近5-1入口的葉巴爾(ヤイバル)就會開始與他的對話。對話當中選擇挑戰的話就可以前往5-2山谷間的通道，並進行任務B【香菇岩魔物擊退(キノコ岩魔物退治！)】。

↑這個問題選項只影響對話內容

MONSTER 和唐貝利的戰鬥容易形成長期戰

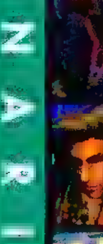
在香菇岩街道(キノコ岩街道)等處出現的唐貝利(トンベリ)，HP有9999；很容易形成長期戰。如果在身上MP或回復道具所剩不多的時候，逃走也是一個方法。

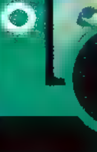
如果選擇戰鬥的話，那麼除了讓隊上全員保持防護(プロテス)狀態之外，也記得隨時回復體力。盡量以威力高的攻擊戰鬥。在等級尚低的時候，可利用像「雷之魔獸(雷の魔獣)」或「炎之戰鬼(炎の戦鬼)」等等效果配置盤的戰鬥效果，使出「狂火(ファイガ)」之類的高威力攻擊。



↑唐貝利會以開始戰鬥時距離最遠的角色為攻擊對象



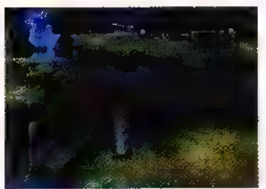




ITEM 得到烏諾等人遺落的物品

追趕於 5-2 山谷間通道發現的烏諾等人直到 5-4 谷底深處後，可以得到阿卡基天球(アカギスフィア)9。雖然看見他們倆人是在任務 B【香菇岩魔物擊退(キノコ岩魔物退治！)】進行中，不過就算任務結束再進入 5-4 谷底深處也可以得到阿卡基天球9。附帶一提，想打開烏諾等人調查的門，必須將所有的阿卡基天球全部收集完成才行(→P.455)。

在得到阿卡基天球9之後折返至通道前，馬羅達(マローダ)會出現並發生對話；對話中會有選項，但無論選擇哪一個都對劇情沒有特別的影響。



↑ 5-3 谷底可以從這個有高低差的地形進入。

EVENT 和庫拉斯可(クラスコ)對話後.....

在STORY Lv.1～2中，只要和 5-1 入口的庫拉斯可(クラスコ)進行一次以上的對話，除了會在任務 G【陸行鳥(チョコボっ!)】中出現以外，後面還可以進行一些特定的任務(請參照下面記載)；注意在任務 B【香菇岩魔物擊退！(キノコ岩魔物退治！)】完成時與STORY Lv.2開始時，他的位置會有所不同。

另外在 B【香菇岩魔物擊退！(キノコ岩魔物退治！)】完成開始到 STORY LV.1結束之前，在 5-1 入口和庫拉斯可對話就可以讓他搭乘飛空艇。

✻ 在STORT Lv.1～2和庫拉斯可對話後在往後可以進行的事件

- K【掃蕩遺跡中的魔物(遺跡の魔物をおっぱらえ!)】(→P.389)
- 開始可以在沙漠中央部「發掘」(→P.515)
- 「路行鳥牧場(チョコ牧場)」(→P.506)
- 「不可思議的洞窟(ふしぎな洞窟)」(→P.598)
- 「遺跡深處的洞窟(遺跡の奥の洞窟)」(→P.604)

EVENT 梅珍的「我可以解釋一下嗎？」

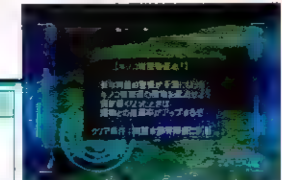
在 5-8 青年同盟本部，外面和露琪兒(ルチル)對話過後，梅珍(メイチェン)會從升降機的方向走過來。等他坐下以後和他對話，可以聽取這兩年間畢比拉的變化。他的話題分成6個段落，如果不選擇任何選項他就會繼續說下去；若是選擇「請說下一件事」話題會被跳過進行下一個段落。

而聽完他所有的話題後(跳過也可以)梅珍會向優娜要求握手，這個選項會影響在STORY Lv.5在札那爾坎特遺跡(ザナルカンド遺跡)和他對話的內容(→P.469)。



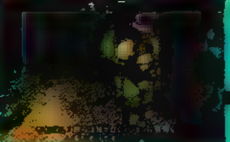
↑注意只有第一次聽他說話才會要求握手。

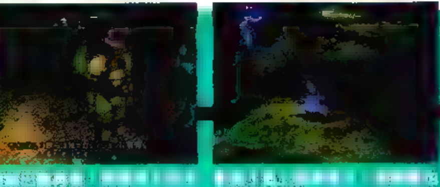
MISSION B【香菇岩魔物擊退！】



開始條件	任務完成條件	可入手物品
回答葉巴爾(ヤイバル)願意挑戰打退怪物任務並到達 5-2 山谷間通道	靠近 5-6 同盟升降機	效果配置盤「炎之戰鬼(炎の戦鬼)」

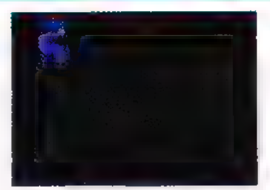






注意濃霧

要完成此次任務，必須到達 5-6 同盟升降機；只有此次任務中路上會發生濃霧；注意霧越濃遇敵率就越高。

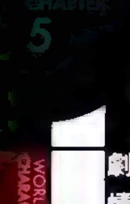


↑當霧變濃就先停止，等敵去以後再前進。



↑可以在途中追蹤烏諾等人進入谷底(參照上面記載)。





STORY Lv.1 喬瑟寺院(ジョゼ寺院)

DJOSE TEMPLE



唯一要做的事就只有向吉布爾(ギップル)拿介紹書而已，雖說介紹書在STORY Lv.2也可以拿，不過這樣一來就無法進行E【阿爾貝特機械的零件挖掘(アルベド機械の部品発掘)】，因此先在這個時候入手比較好。

事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□ 從吉布爾手上得到介紹書	進行任務E【阿爾貝特機械的零件挖掘(アルベド機械の部品発掘)】的條件之一(參照右邊記載)

可入手物品 CHICK LIST

種類	名稱	入手方法
消費道具	□ ポーション・2	打開位於6-2參道的寶箱
	□ フェニックスの尾	打開位於6-3寺院前廣場的寶箱
	□ やまびこそう	打開位於6-6居住區(左)的寶箱
重要物品	□ アルベド語辞書	在6-5大廣間與吉布爾對話
	□ 紹介状	可以在6-2參拜道路或6-6居住區向吉布爾索取

有聲劇情 CHECK LIST

	劇情內容	觸發條件/備註	達成率
❶	□ 優娜的獨白 喬瑟寺院(ジョゼ寺院)的變化	到達6-2參道或是6-3寺院前廣場	0.2
❷	□ 與吉布爾(ギップル)的邂逅	到達6-3寺院前廣場(※1)	0.2
❸	□ 吉布爾(ギップル)的面試	辦完面試手續後到6-5大廣間(※1)	0.4
❹	□ 吉布爾(ギップル)一再確認	❸之後再接近6-2參道的吉布爾(※2)	0.2
❺	□ 打算去挖掘了嗎？	在❹時的選項選擇「開玩笑的」之後，再與6-6居住區(右)的吉布爾對話，有選[illegible]	—

※1……ST Lv.1時沒有引發的話在ST Lv.2也可以聽得到
※2……ST Lv.1時沒有引發的話在ST Lv.2也可以聽得到；無論哪一個選項都對完成度沒有影響

❷與吉布爾的邂逅



↑看見吉布爾鬥志[illegible]昂[illegible]樣，[illegible]娜不[illegible]失笑。

❹吉布爾一再確認



↑吉布爾一再確認「活跳跳的[illegible]小姐」是否真的想去[illegible]。

EVENT 從吉布爾手上得到介紹書

依照底下的順序可以從吉布爾手上得到介紹書；之後比卡內爾沙漠(ビーカネル砂漠)便會發生動態連結(アクティブリンク)，在STORY Lv.1可以進行E【阿爾貝特機械的零件挖掘(アルベド機械の部品発掘)】，在Lv.2則可以進行B【綠洲調查(オアシス調査)】。

就算在底下的4回答「開玩笑的」，到6-6喬瑟寺院(ジョゼ寺院)和吉布爾說話再選一次「要」，一樣可以得到介紹書。

介紹書入手順序
(STORY Lv.1、2共通)

1 6-3 寺院前廣場
等事務所前所排隊的人都離開為止(便可以進入6-4事務所之中)

↓

2 6-4 事務所
向登錄員申請進入大砂漠(便可以進入6-5大廣間)

↓

3 6-5 大廣間
和吉布爾對話

↓

4 6-2 參道
接近吉布爾在對話中選項回答「來真的(マジ)」



↑介紹書在遊戲中一定會拿到

STORY Lv.1 幻光河

MOONFLOW



C【護衛輸送車！】這個任務，依據在任務中的進行方式，最後可以得到的物品有所不同。另外在幻光河作的事情也會影響後面劇情中得到的裝飾品，請慎重決定要如何進行。

事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□ C【護衛輸送車！】	影響幻光河的章節完成與否(→P.350)
□特布里(トーブリ)的委託	C影響【護衛輸送車！】的內容以及竊鼠魔貓(キューソネコカミ)的入手與否(參照右邊記載)

可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
服裝天球	□魔銃士	完成任務C【護衛輸送車！】
效果配置盤	□日輪の守り	在C【護衛輸送車！】任務中保護所有的物品不被奪走（→P.350）
裝飾品	□サークレット	在C【護衛輸送車！】任務中保護所有的物品不被奪走（→P.350）

有關劇情 CHECK LIST

	劇情內容	聽取條件/備註	達成率
❶	□感受時代的一行人	到訪7-2南岸(※1)	0.2
❷	□特布里委託尋找部下	在7-2南岸與特布里對話(※1)	0.2
❸	□就拜託你了	❷之後再與特布里對話(※1)	—
❹	□求助的海佩羅族	在7-1南岸道路接近輸送車，有引發❷則對話會有所改變	—
❺	□護衛輸送車	和輸送車週的海佩羅族攀談，有引發❷則內容會有變化	—
	C【護衛輸送車！】任務進行中		
❻	□看到盜賊而畏懼的海佩羅族	盜賊一出現就會發生	—
❼	□護衛結束	和輸送車一起到達7-2南岸；有引發2與否及輸送品有被奪取與否會影響內容(※2)	0.2
	C【護衛輸送車！】完成後		
❽	□積極的特布里	在7-2南岸與特布里對話	—
❾	□要搭乘恐龍渡輪嗎?	和照顧恐龍渡輪的人說話(※3)	—

※1……❺以後將無法引發
※2……沒有任何輸送品被奪的時候是0.2，有任一個被奪的時候是0
※3……在任何一個ST Lv.都可以引發

❶感受時代的一行人



↑優娜重新感受『大災厄』消失後變得和平的薩比……

❷特布里(トーブリ)委託尋找部下



↑特布里以天球為報酬，請海鷗團接受……

CHECK 現在還不能搭恐龍渡輪(シパーフ)

搭乘恐龍渡輪就可以渡過幻光河，不過剛開始牠還在休息，無法乘坐。必須先完成C【護衛輸送車！】任務

EVENT 特布里(トーブリ)委託尋找部下

在C【護衛輸送車！】任務開始前和7-2南岸的特布里(トーブリ)對話，他會詢問是否願意替他尋找部下。這個對話進行與否會影響到C【護衛輸送車！】任務中海佩羅族與特布里的對話內容

注意如果有和他對話的話，就無法得到竊鼠魔貓(キューソネコカミ)及女神胸甲(ミネルバビスチェ)這兩個飾品(參照P.350)



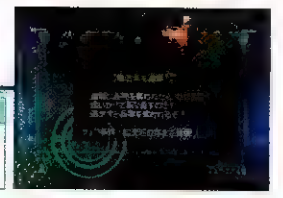
↑和特布里對話雖然可以提昇完成度，但是會失去兩個重要的飾品



↑為了得到飾品，就算不接受他的委託，也可以在「辛拉君的人物事典(シンラ君の人物事典)」中聽他的台詞來提昇完成度

MISSION C【護衛輸送車！】

開始條件	任務完成條件	可入手物品
在7-1南岸道路與海佩羅(ハイペロ)族對話	和輸送車一起到達7-2南岸	服裝天球「魔槍士」、效果配備器「日輪的守護(日輪の守り)」

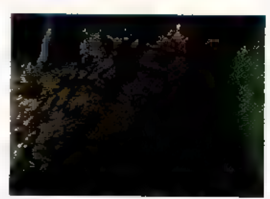




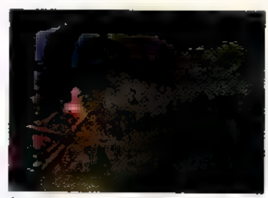
趕走盜賊

這個任務只要和輸送車一起到達7-2南岸就算完成。在路上特定的3個地點會有盜賊出現搶貨物(第一個地方一個，後面各會出現兩個盜賊)，就算東西被搶走任務一樣可以完成。不過只要有貨物被奪走，除了完成時特布里送的物品會減少外，幻光河的章節故事也會無法完成(→P.477)，請盡量保護所有的貨物不被奪走。

要保護貨品，只要對著出現的盜賊按下●鈕進行戰鬥並打倒即可(出現的敵人是盜賊(ぬすっと)×2)。萬一貨物被奪走，只要在盜賊逃到畫面外以前打倒，一樣可以保護貨物。



↑保護貨物時要儘量靠近輸送車。



↑當輸送車停住的時候，只要玩家向前進車子也會跟著前進。

得到報酬

完成任務後特布里會送服裝天球「魔槍士」；在所有貨物都沒被搶走的情況下，還會送頭環、效果配備器「日輪的守護」。而貨物是否被搶走也影響著的入手及在特布里事務所寶箱的內容物(參照下面記載)。



↑因為在完成的時候會跟特布里交談，所以只要進行這個任務就拿不到鼯鼠貓貓。

STORY Lv.1由幻光河的行動影響入手與否的裝飾品

能否入手鼯鼠貓貓(→P.365)或是女神胸甲(→P.381)以及能否從特布里(トーブリ)事務所寶箱中(→P.459)得到凱撒拳護(カイザーナックル)，一切取決於玩家在ST Lv.1在幻光河的行動。請參照右邊的記載選擇要入手哪些飾品。

另外，凱撒拳護除了在幻光河(STORY Lv.1)的行動外，還有其他的條件。

想得到鼯鼠貓貓

- C不進行任務【護衛輸送車！】
- 不在7-2南岸與特布里對話

想得到女神胸甲

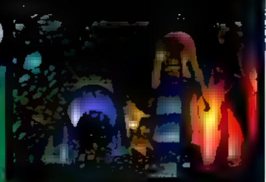
- 在任務【護衛輸送車！】前不與特布里對話
- 完成任務【護衛輸送車！】並且不讓任何貨物被奪走

想從特布里的事務所寶箱中得到凱撒拳護

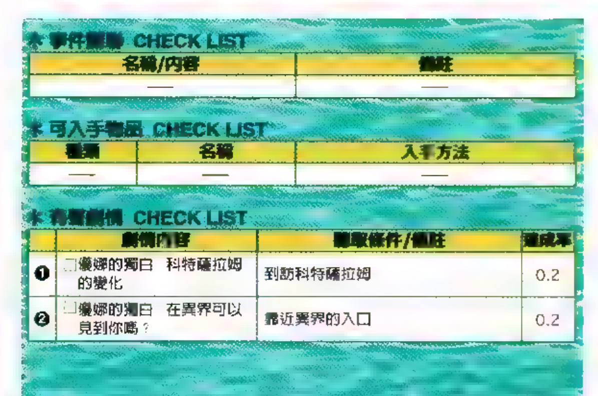
- 完成任務【護衛輸送車！】並且不讓任何貨物被奪走

STORY Lv.1 科特薩拉姆(グアドサラム)

GUADOSALAM



由於有兩個[illegible]完成度的有聲劇情，請不要忘了引發。另外因為有門警衛擋在門口，[illegible]還無法進入鑽布蘭的基地(ルブランのアジト)。



＊事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
—	—

＊可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
—	—	—

＊有聲劇情 CHECK LIST

	劇情內容	聽取條件/備註	達成率
❶	□優娜的獨白　科特薩拉姆的變化	到訪科特薩拉姆	0.2
❷	□優娜的獨白　在異界可以見到你嗎？	靠近異界的入口	0.2



CHECK 先等到STORY Lv.5吧

8-3 特布里事務所的寶箱一開始雖然是空的，但是到了STORY Lv.5裡面就會放著飾品；而 8-5 鎖上的屋子只要滿足特定條件，在STORY Lv.5就可以進入了(→P.459)。



↑寶箱的內容物將隨著到STORY Lv.5為止玩家的行動而不同

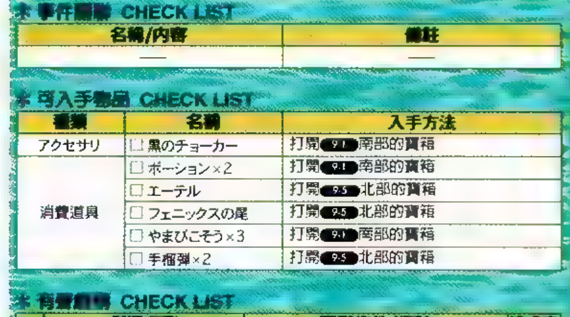


STORY Lv.1 雷平原

THUNDER PLAINS



雖然沒有任務也沒有事件，不過可以在散落各處的寶箱得到[illegible]飾品。不過都不是太貴重的[illegible]，聽完優娜的獨白後就離開亦無不可。



＊事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
—	—

＊可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
アクセサリ	□黒のチョーカー	打開 9-1 南部的寶箱
消費道具	□ポーション×2	打開 9-1 南部的寶箱
	□エーテル	打開 9-5 北部的寶箱
	□フェニックスの尾	打開 9-5 北部的寶箱
	□やまびこそう×3	打開 9-1 南部的寶箱
	□手榴弾×2	打開 9-5 北部的寶箱

＊有聲劇情 CHECK LIST

	劇情內容	聽取條件/備註	達成率
❶	□優娜的獨白　莉可克服雷平原了！	到訪雷平原	0.2

優娜的獨白

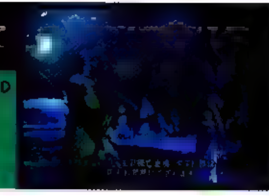
↑優娜揭開了莉可不怕打雷的原因

BASIC GUIDANCE
STORY Lv.1
STORY Lv.2
STORY Lv.3
STORY Lv.4
STORY Lv.5
劇情分歧圖
往達成率100%之路
飛空艇
比賽特島
賀力卡島
盧卡
米韓街道
蘑菇岩街道
喬瑟寺院
幻光河
科特薩拉姆
雷平原
馬卡拉尼森林
比卡內爾沙漠
培貝爾
和平平原
卡卡賈特山
札那爾坎特遺跡
異界

STORY Lv.1 馬卡拉尼森林

MACALANIA WOOD

在 10-8 天球之泉，可以從德瓦梅爾(トワメル)手上得到特殊服裝天球(スペシャルドレスフィア)「斬騎王」，不過此處的敵人和其他地方比起來稍強，請讓培育隊伍至一定強度後再來。



※事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□ D【追蹤大赤屋！(オオアカ屋を追え!)】	影響大赤屋的故事章節是否能完成(→P.353)
□與德瓦梅爾再會	—

※可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
服裝天球	□ 斬騎王	在[illegible]天球之泉和德瓦梅爾對話4次
效果配置盤	□ 氷の女王	完成任務D【追蹤大赤屋！】
	□ 迷わざる者	得到「斬騎王」
裝飾品	□ 氷の指輪	打開[illegible]中央部的寶箱
消費道具	□ ハイポーション	打開 10-13 旅行公司前的寶箱
	□ エーテルターボ	打開[illegible]中央部(捷徑)的寶箱
	□ ラストエリクサー	找到大赤屋的行蹤並完成D【追蹤大赤屋！】後，與在[illegible]旅行公司前的阿爾貝特族說話
重要物品	□ アルベド語辞書	發現在[illegible]旅行公司前尋找追蹤大赤屋的阿爾貝特族

※獨家劇情 CHECK LIST

	劇情內容	觸發條件/備註	達成率
❶	□ 優娜的獨白 關於森林	到訪馬卡拉尼森林(マカラーニャ森林)	0.2
❷	□ 貝萊(ベライ)消失	在[illegible]南部靠近貝萊	0.2
❸	□ 普克塔克(プクタク)消失	在[illegible]北部和普克塔克對話	0.2
❹	□ 東加(ドンガ)消失	在[illegible]神聖之泉靠近東加(※1)	0.2
❺	□ 德瓦梅爾(トワメル)的謝罪	於[illegible]天球(スフィア)之泉和德瓦梅爾(トワメル)對話(※1)	0.2
❻	□ 科特(グアド)族的現狀	❺之後和德瓦梅爾對話(※1)	0.2
❼	□ 德瓦梅爾的心願	❻之後和德瓦梅爾對話(※1)	—
❽	□ 德瓦梅爾交出天球	❼之後和德瓦梅爾對話(※1)	0.2
❾	□ 討債公司人員逼近旅行公司	靠近旅行公司(※1)	0.2
❿	□ 大赤屋「放我走吧！」	❾之後像出現於[illegible]旅行公司前的大赤屋攀談(※2)	—
⓫	□ 大赤屋滾出來一！	❾之後，折返回[illegible]通往湖的道路(※1)	0.2
任務D【追蹤大赤屋！】進行中			
⓬	□ 大赤屋無路可走！	發現藏在[illegible]野營地的大赤屋(※1)	0.2
⓭	□ 大赤屋的內情	⓬之後向大赤屋攀談，有選項(※1)	—

※1……如果不在ST Lv.1引發，那麼在ST Lv.2也可以引發
※2……大赤屋移動到畫面外就無法引發了；ST Lv.1時沒引發❾，在ST Lv.2也可以

CHECK 尋找大赤屋的阿爾貝特族

在 10-15 旅行公司前，有3名阿爾貝特族，靠近後可以知道他們在找大赤屋，並開始任務D【追蹤大赤屋！】。靠近他們聽取對話的時候可以得到阿爾貝特語辭書。

另外完成任務D【追蹤大赤屋！】後將大赤屋追蹤的行蹤告訴他們的話，之後向他們攀談會送給玩家究極聖靈藥(ラストエリクサー)。



↑看到這個鏡頭後，大赤屋會出現在旁邊

ITEM 從德瓦梅爾處得到斬騎王

靠近 10-8 天球之泉的德瓦梅爾就會發生對話，之後再向他攀談三次，可以得到特殊服裝天球「斬騎王」。由於「斬騎王」必須在STORY Lv.2前得到，請不要忘了拿取。



↑第一次得到任何一個特殊服裝天球時，同時也會得到效果配置盤「永不迷途(迷わざる者)」。

MONSTER 弱點會變換的危險敵人

在馬卡拉尼森林(マカラーニャ森林)等處出現的巨大吉爾(ヒュージゲル)，除了對物理性攻擊防禦極高外，弱點屬性也會不斷變換。利用敵技或是魔槍士的「看穿(みやぶる)」確認現在的屬性及弱點，利用弱點屬性的黑魔法攻擊吧！使用無視防禦力的「穿甲射擊(ハードショット)」也有不錯的效果。

受到巨大吉爾的通常攻擊HP會變成1，很容易因此陷入戰鬥不能狀態；所以戰鬥時一定要準備如不死鳥之尾(フェニックスの尾)或是解除戰鬥不能的能力。

●關於防護罩的屬性

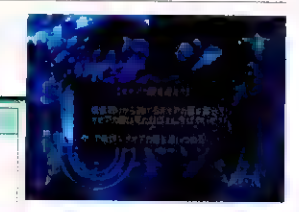
巨大吉爾有稱為魔法防護罩(バリア)屬性的能力，會變換不同的弱點及攻擊屬性。請記得屬性的順序，則是在「魔法防護罩變後(バリアチェンジ)」時，依序以炎→雷→冰→水→炎……的順序變化。

＊因魔法防護罩屬性變化的要素

防護罩屬性	弱點	無效
炎	冰	雷、水、重力
雷	水	炎、冰、重力
冰	炎	雷、水、重力
水	雷	炎、冰、重力

※吸收的屬性與攻擊屬性與當時的魔法防護罩屬性相同

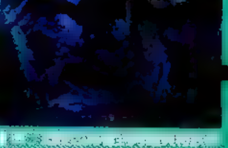
MISSION D【追蹤大赤屋！】

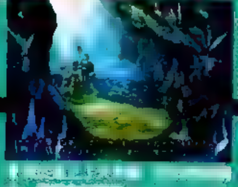


開始條件	任務完成條件	可入手物品
在10-15旅行公司前發現尋找大赤屋的阿爾貝特(アルベド)族後折返回10-7通往湖的道路	和10-12的大赤屋對話，選擇藏匿他或洩漏他的行蹤	效果配置盤「冰之女王(氷の女王)」

STORY PICK UP







任務的注意點

這個任務是大赤屋的章節故事起點(→P.483)，因此若不達成將無法完成他的章節故事；另外這個任務也可以到STORY Lv.2再來挑戰。

另外這個任務當中在10-5中央部(捷徑)的特定兩個地點會遇到敵人，不過這些戰鬥是可以逃脫的。

追上大赤屋！

任務開始後，就開始追逐大赤屋，他會逃向10-3北部的方向，但最終只要到10-12野營地就可以抓住他，所以到達之前走什麼路線都無所謂。10-12

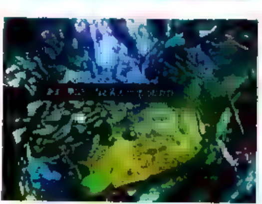


↑雖然在10-2中央部的途中大赤屋會出現，不過無法在此抓住他。

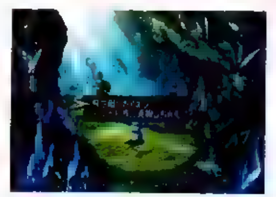
發現大赤屋

走向10-12野營地的畫面左邊深處，就會發現放棄逃脫的大赤屋(オオアカ屋)，在這裡決定藏匿他或是將他交出，就可完成任務；如果決定將他交出，必須選擇「向阿爾貝特族通報(アルベド族に通報しちゃえ)」兩次。

讓他藏匿在飛空艇或是交出，會影響之後大赤屋日後的行蹤如右表；請注意如果將他交出，又沒有在STORY Lv.2的比卡內爾沙漠(ビーカネル砂漠)將他救出的話，他的章節故事就無法完成。(→P.383)



↑向科特(グアド)族攀談三次，就可以看到藏在深處的大赤屋。



↑選擇藏匿他的時候，馬上就可以開始賄他還債(→P.338)。

＊完成任務後大赤屋的行蹤

選擇的行動	大赤屋的行蹤
藏匿	飛空艇．居住區
交出	比卡內爾沙漠(ビーカネル砂漠)(→P.383)

STORY Lv. 1 比卡內爾砂漠

劇情Lv.

BIKANEL DESERT

第一次到ビーカネル雖然會在砂漠遇難，不過下次開始就會直接到 11-1 砂漠西部去了。沒又介紹書就不能進行故事，記得先到喬瑟寺院(ジョゼ寺院)要到介紹書後再來。



＊事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
E【阿爾貝特機械的零件挖掘】	→P.355
支線事件「發掘」	→P.515

＊可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
效果配置盤	□ 静かなる闇夜	發掘成功完成任務E【阿爾貝特機械的零件挖掘(アルベド機械の部品発掘)】
消費道具	□ エリクサー	發掘成功完成任務E【阿爾貝特機械的零件挖掘(アルベド機械の部品発掘)】
重要物品	□ アルベド語辞書	遇難的時候被救出(參照右邊記載)
	□ アルベド語辞書	在支線事件「挖掘」中挖出

＊有關劇情 CHECK LIST

	劇情內容	聽取條件/備註	達成率
❶	□ 莉可帶的路	到訪比卡內爾沙漠(ビーカネル砂漠)	0.2
❷	□ 在砂漠無助的一行人	和莉可一起在砂漠上前進	0.2
❸	□ 在營地聽取原因	❷之後，於 11-1 砂漠西部接近正和阿爾貝特族說話的莉可	—
❹	□ 娜妲菈(ナーダラ)回歸	滿足娜妲菈的出場條件(參照右邊記載)	—
❺	□ 娜妲菈的說明	向娜妲菈攀談，有選項(※1)	0.2
E【阿爾貝特機械的零件挖掘(アルベド機械の部品発掘)】進行中			
❻	□ 發掘成功 被娜妲菈稱讚	在限制時間內挖掘出阿爾貝特機械的零件並回到營區	0.2
❼	□ 發掘失敗 被娜妲菈責罵	放棄或是沒有在限制時間內挖掘出阿爾貝特機械的零件並回到營區，有選項	—
❽	□ 娜妲菈「下次再來吧！」	❻之後靠近紀錄點	—
❾	□ 娜妲菈「不要灰心啊！」	於❼選擇「讓你們照顧了(お世話になりました)」後靠近紀錄點	—
❿	□ 與娜妲菈再會	❻之後或是於❼選擇「讓你們照顧了(お世話になりました)」後向娜妲菈談	—

※1……無論選擇哪個選項都對完成度的上升量沒有影響

❸在營地聽取原因



↑原來三人在砂漠中遇難不是莉可的錯。

❹娜妲菈回歸



↑總算回到營地的娜妲菈，正抱怨著砂暴的來襲。

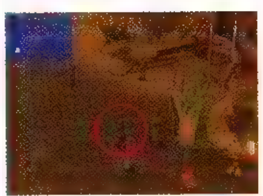
CHECK 到達砂漠營地的方法

在STORY Lv.1時，第一次到比卡內爾沙漠(ビーカネル砂漠)一定會遇難：先在砂漠上移動並進行兩次戰鬥(逃走亦可)後，等待約40秒就會被阿爾貝特族救到 11-1 砂漠西部。被救助的同時會得到阿爾貝特語辭書。

CHECK 在砂漠營地遇到娜妲菈的流程

在 11-1 砂漠西部進行下列Ⓐ～Ⓒ(順序不同)的動作後，再向C的阿爾貝特族攀談一次，娜妲菈就會出場。這麼一來就可以進行任務E【阿爾貝特機械的零件挖掘(アルベド機械の部品発掘)】，在進行Ⓐ的動作之後直到任務結束前都無法回到飛空艇。

Ⓐ與莉可說話(只有在持有介紹書的情況下才會發生)
Ⓑ與萊達(ライダー)對話，回答「是(はい)」
Ⓒ與特定的阿爾貝特族對話



↑Ⓒ的阿爾貝特族位在萊達的左上附近

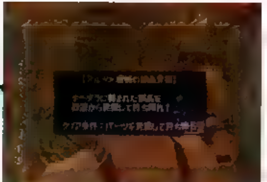
CHECK 砂漠中鎖住的寶箱

11-1 砂漠西部有一個鎖住的寶箱，這個寶箱必須在STORY Lv.5才能打開(→P.463)。

FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA

MISSION E【阿爾貝特機械的零件挖掘(アルベド機械の部品発掘)】

開始條件	任務完成條件	可入手物品
在[illegible]砂砂漠西部和娜妲菈(ナーダラ)對話(→P.354)，並讓她看介紹書	(參照下面記載)	效果配置盤「靜謐的黑夜(静かなる闇夜)」

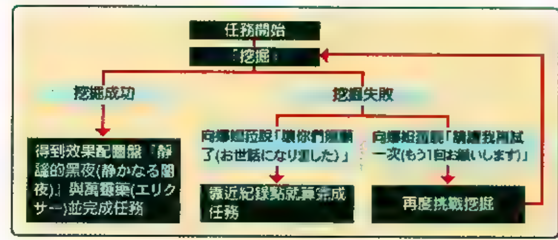


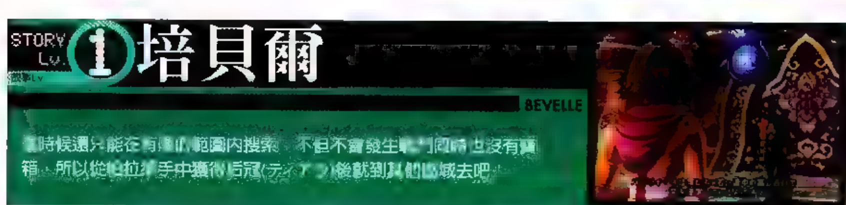


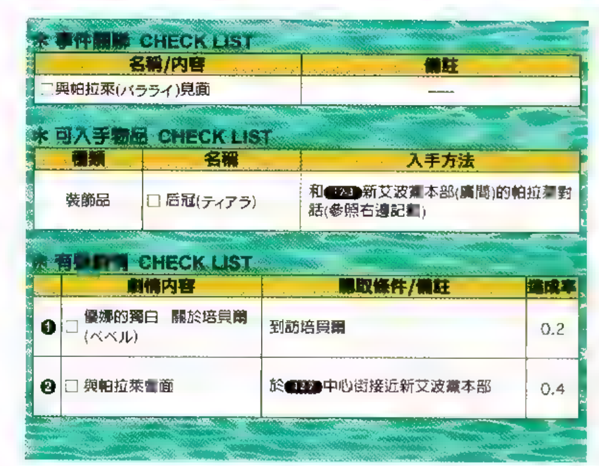
進行挖掘

任務一開始，請先和萊達對話進行支線事件「挖掘」；之後的流程則如右圖，不過要注意挖掘的成功與失敗會影響任務完成的條件。如果想得到效果配置盤，那麼記得就算挖掘失敗也不要回答「讓你們回顧了(お世話になりました)」。

✻任務的流程







✻事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□與帕拉萊(パラライ)見面	—

✻可入手物品 CHECK LIST

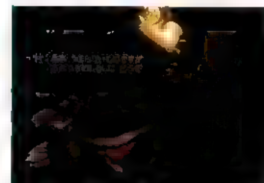
種類	名稱	入手方法
裝飾品	□后冠(ティアラ)	和[12-3]新艾波黨本部(廣間)的帕拉萊對話(參照右邊記載)

✻有關劇情 CHECK LIST

	劇情內容	觀取條件/備註	達成率
❶	□優娜的獨白 關於培貝爾(ベベル)	到訪培貝爾	0.2
❷	□與帕拉萊會面	於[12-2]中心街接近新艾波黨本部	0.4

ITEM 從帕拉萊手中獲得后冠

於[12-2]中心街向內部前進就會發生與帕拉萊的對話；之後他會移動到[12-3]新艾波(エボン)黨本部(廣間)，在那裡再一次和他對話就可以得到后冠。



↑在[12-3]新艾波黨本部(廣間)可以見到在高台上的帕拉萊。

STORY Lv. 1 和平(ナギ)平原

CALM LANDS



除了許多的遊樂設施之外，還有支線事件「公司PR」和「尋找兒子的新娘(ムスコのヨメ探し)」，尤其是「公司PR」，它影響著和平平原(ナギ平原)的故事章節能否完成(→P.481)。

※ 事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
支線事件「公司PR」	影響和平平原的故事章節完成與否(→P.553)
□ 支線事件「尋找兒子的新娘」	→P.555
□ 支線事件「野狼賽跑(狼レース)」	→P.562
□ 支線事件「蜥蜴奔跑(トカゲラン)」	→P.564
支線事件「翼之輪盤(ウィングスロット)」	→P.566

※ 可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
消費道具	□ ポーション×2	打開■山谷間橋樑的寶箱
	□ エーテル	打開■南部的寶箱
	□ フェニックスの尾	打開■北部的寶箱
	□ フェニックスの尾	打開■谷底的寶箱
	□ チョコボの尾×2	打開■中央部的寶箱
重要物品	□ 和平・打折證明	搭乘10次浮游艇

※ 有變劇情 CHECK LIST

	劇情內容	聽取條件/備註	達成率
❶	□ 優娜的獨白 和平平原的變化	到訪■南部或是■北部(※1)	0.2

※1……如果不在ST Lv.1的話，在ST Lv.2、3、5就只能聽到公司說明的部分，只聽到公司說明部分的話，完成度不會上升

CHECK 關於兩間公司與點數

在和平平原有青空公司與銀色公司兩家經營著各式各樣的遊樂設施；民衆可利用這些設施取樂。

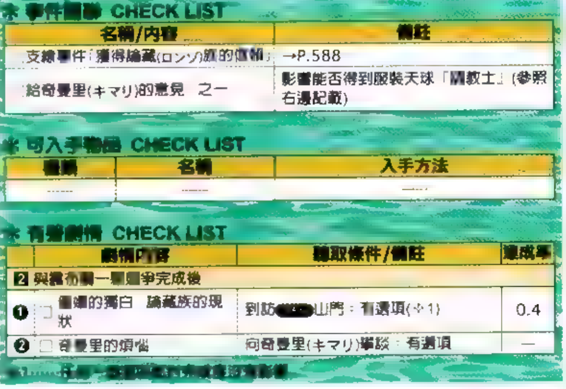
要使用這些遊樂設施只要向在各處的浮游艇前的兩個人(櫃檯)其中一個攀談即可。向銀色公司或青空公司提出要求則會使用各自公司的點數(銀色點數與青空點數)為賭注進行遊戲。無論是哪家公司，只要在遊樂設施勝利，點數就會增加；另外各個櫃檯可以10基爾1點的倍率購買點數(玩家一開始持有兩家公司各100點)。儲存的點數可以用在櫃檯交換道具(→P.554)或是當作搭乘浮游艇的費用。

STORY Lv. 1 卡卡賽特(ガガゼト)山

MT. GAGAZET



和卡卡賽特山(ガガゼト山)的8名亂藏(ロンゾ)族對話可陳述自己的意見。根據玩家在對話中意見的選擇，會對之後在卡卡賽特山發生的數個事件內容發生影響。



※ 事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
支線事件「獲得論藏(ロンゾ)族的信賴」	→P.588
給奇曼里(キマリ)的意見 之一	影響能否得到服裝天球「調教士」(參照右邊記載)

※ 可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
——	——	——

※ 有變劇情 CHECK LIST

	劇情內容	聽取條件/備註	達成率
2 與齊布爾一戰爭完成後			
❶	□ 優娜的獨白 論藏族的現狀	到訪■山門：有選項(※1)	0.4
❷	□ 奇曼里的煩惱	向奇曼里(キマリ)攀談：有選項	—

※1……[illegible]

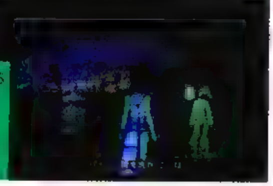
EVENT 論藏(ロンゾ)族人的八個質問

和在卡卡賽特山(ガガゼト山)各處的論藏族對話除了加利克(ガリク)只要到達■山門，玩家就必須表示自己的意見。給奇曼里的意見關係到能否入手服裝天球(ドレスフィア)「調教士」；給其他論藏(ロンゾ)族的意見(=支線事件「獲得論藏族的信賴」)則關係到優娜的石像(→P.468)及對加利克的戰鬥(→P.417)。要給奇曼里意見，就必須要向他攀談兩次。

STORY Lv.1 札那爾坎特(ザナルカンド)遺跡

ZANARKAND RUINS

[illegible]往遺跡[illegible]，[illegible]人便開始探索[illegible](ボンテ[illegible])，途中會發現許多猴子，但在這個時候調查只會被偷錢，因此請無視猴子的存在。



＊事件[illegible] CHECK LIST

名稱/內容	備註
□ 4【取得寶物天球！】	→P.358
□ 與伊沙爾(イサール)再會	——
□ 與巴瑟(バッセ)再會	——
□ 給席多(シド)的回答	請參照右邊記載

＊可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
效果配置盤	□ 再起之心(再起の心)	在 [illegible] 露天回答正確的答案
消費道具	□ ハイポーション	打開 [illegible] 大廳間的寶箱
	□ エーテル	打開 [illegible] 大廳間的寶箱
	□ フェニックスの尾	打開 [illegible] 內部的寶箱
	□ フェニックスの尾	打開 [illegible] 大廳間的寶箱
	□ メガフェニックス	打開 [illegible] 內部的寶箱
	□ エリクサー	打開 [illegible] 大廳間的寶箱
	□ 万能薬	打開 [illegible] 大廳間的寶箱
	□ 万能薬×2	打開 [illegible] 大廳間的寶箱
重要物品	□ 壞掉的天球(壊れたスフィア)	完成任務 4【取得寶物天球！(お宝スフィアゲット！)】

＊育覽劇情 CHECK LIST

	劇情內容	觸取條件/備註	達成率
1	□ 優娜的獨白　回憶之地	到訪札那爾坎特遺跡(ザナルカンド遺跡)	0.2
4【取得寶物天球(お宝スフィアをゲット！)】進行中			
2	□ 與伊沙爾(イサール)再會	接近高台的イサール，有選項(※1)	0.2
3	□ 小孩團出發！	到達 [illegible] 入口	0.2
4	□ 是哪邊呢？	到達 [illegible] 內部	—
5	□ 與小孩團的對話	接近 [illegible] 內部的小孩團	—
6	□ 提示是「魯沙(るさ)」？	接近 [illegible] 內部的男[illegible]門[illegible]	0.2
7	□ 那個...很可疑吧？	在 [illegible] 試鍊的房間向前進	0.2
8	□ 與席多(シド)再會	和席多(シド)對話，有選項(※1)	0.2
9	□ 優娜的獨白　捨棄虛幻	到達 [illegible] 露天	0.2
10	□ 暗號是？	在 [illegible] 露天向前進：有選項(※1)	0.2
11	□ 發現天球	與密寶守護者戰鬥前	0.2
12	□ 失望地發現天球是壞的	與密寶守護者戰鬥後	—

※1 任何一個選項都對完成度沒有影響

CHECK 猴子會偷錢

在札那爾坎特遺跡(ザナルカンド遺跡)住著許多的猴子，但是要注意一調查猴子就會被偷錢。



⬆猴子一次偷取的金額約是1～10基爾(ギル)，並不是多大的金額。

EVENT 根據給席多(シド)的回答會影響後面的發展

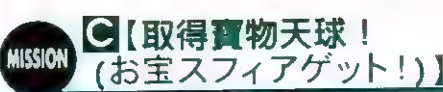
任務4【取得寶物天球！(お宝スフィアゲット！)】中，會在 157 新禱者之間與席多(シド)發生對話；根據在這次對話中的回答，會影響席多(シド)在STORY Lv.2以後的行動及與他對話的內容。

＊STORY Lv.2以後席多的行動

選項	席多的行動
沒關係(ないです)	於STORY Lv.3以後的雷平原登場，對猴子們很生氣
大有關係(おおあり)	於STORY Lv.2以後的雷平原登場，反省中



⬆根據回答，伊沙爾(イサール)在STORY Lv.2～3的台詞也會有細微的不同。



MISSION C【取得寶物天球！(お宝スフィアゲット！)】

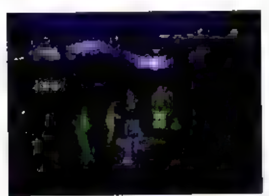
開始條件	任務完成條件	可入手物品
到訪扎那爾坎特遺跡(ザナルカンド遺跡)	打倒15-10密寶房間的密寶守護者	壞掉的天球(壊れたスフィア)





與伊沙爾(イサール)再會

靠近15-1扎那爾坎特遺跡(ザナルカンド遺跡)，過邊高台的伊沙爾(イサール)，與他對話以後就可以進入遺跡內部；在對話中出現的選項並不影響故事的進行



↑和伊沙爾對話就算想前進也會被擋下來

探索艾波=廣場內部

在艾波=廣場(エボン＝ドーム)的15-4內部特定的三個地點，會有露布蘭(ルブラン)一黨的戰鬥員擋在路上，靠過時就會發生戰鬥，無論如何移動都無法避開

在15-4內部前進的途中會與孩童們對話，不過任一個選項都只影響對話的內容

與席多(シド)的對話

在15-7祈禱者之室先和席多(シド)對話再和他身後的男子對話吧，這麼一來擋在路上的猴子們會退開，就可以再向裡面前進了。與席多(シド)對話中的選項會影響STORY Lv.2以後他的行動(詳細請參照P.357)

暗號是…猴子？

進入15-9魔天後再往前進，會出現聲音詢問暗號。無論回答「あ」～「お」之中哪一個故事都可以繼續進行；不過只有在回答出正確答案的時候才能得到效果配置盤「再起之心(再起の心)」。只要聽出聲音的主人是誰，相信正確答案馬上就可以知道才對。答完暗號和伊沙爾對話後，再下魔天深處的樓梯向15-9 15-10寶房間前進吧。進入到一個程度密寶守護者就會出現，打倒它任務就完成了

艾波=廣場(エボン＝ドーム)中戰鬥員的所在地點



戰鬥的敵人 上級男戰鬥員＋ショットバイソン×3

※靠近就會發生戰鬥



戰鬥的敵人 上級男戰鬥員＋ショットバイソン×3

※靠近就會發生對話，無論哪個選項都會進入戰鬥

戰鬥的敵人 上級男戰鬥員×2＋上級女戰鬥員×2

※靠近或從旁經過就會發生戰鬥

BOSS BATTLE 秘寶守護者

DATA➡P.274

利用「鬥牛士之歌(マタドールの歌)」讓我方迴避上升，或者以「黑暗之舞(くらやみダンス)」讓敵人現數暗闇狀態)，再讓敵人狂暴化，便可以迴避大部分的攻擊。無法使敵人狂暴化的時候，為了應付敵人使出「無法換裝(カーズ)」，請準備聖水。敵人剩餘HP變少的時候，將頻繁的使用全體攻擊「黛魔克雷斯光子(ダモクレスフォトン)」(傷害為我方最大HP的一半)，可以用防禦壁(シェル)讓傷害減半。

STORY Lv.2

【故事等級2】

將很棒的天球(すんごいスフィア)還給青年同盟或艾波(エボン)黨後，由於壞掉的天球(スフィア)被露布蘭(ルブラン)奪走，玩家將會為了搶回來而在蘇比拉(スピラ)奔走。要注意根據玩家將天球(スフィア)還給青年同盟或新艾波(エボン)黨，之後的變化會產生分歧。

STORY Lv.2 MISSION MAP

■…必須任務

卡卡賽特山(ガガゼト山)
9【取得戰鬥服！(卡卡賽特山)】(→P.391)

科特薩拉姆(グアドサラム)
10【被偷的話就偷回來！(盗られたら盗り返す！)】(→P.378)

和平平原(ナギ平原)
K【掃蕩遺跡的魔物！(遺跡の魔物をおっぱらえ！)】(→P.389)

比卡內爾沙漠(ビーカネル砂漠)
■【綠洲調查(オアシス調査)】(→P.384)

培貝爾(ベベル)
11【培貝爾潛入大作戰！(ベベル潜入大作戦！)】(→P.387)

馬卡拉尼森林(マカラーニャの森)
D【追蹤大赤屋！(オオアカ屋を追え！)】(→P.353)

香菇岩街道(キノコ岩街道)
H【強行突破青年同盟！(青年同盟を強行突破せよ！)】(→P.373)

馬卡拉尼森林
J【尋找樂團員！(楽団員を探せ！)】(→P.382)

米韓(ミヘン)街道
G【陸行鳥！(チョコボっ！)】(→P.370)

幻光河
I【販賣門票！(チケットの販売！)】(→P.375)

比塞特島(ビサイド島)
F【挑戰！射擊遊戲！(挑戦！ガンシューティング！)】(→P.367)

喬瑟寺院(ジョゼ寺院)
7【取得戰鬥服！(喬瑟街道)(戦闘服を手に入れろ！(ジョゼ街道))】(→P.374)

飛空艇
6【露布蘭基地潛入準備！(ルブランアジト潜入準備！)】(→P.365)

＊動態連結(アクティブリンク)發生條件

區域	發生條件
比塞特島	——
齊力卡島	——
魯卡	——
米韓街道	——
香菇岩街道	告訴阿尼基已經決定好遞還天球的對象了(→P.383)
喬瑟寺院	開始任務7【取得戰鬥服！(喬瑟街道)】
幻光河	——
科特薩拉姆	❶開始任務6【露布蘭基地潛入準備！】 ❷完成任務6【露布蘭基地潛入準備！】

區域	發生條件
雷平原	——
馬卡拉尼森林	於STORY Lv.1～2進行任務D【追蹤大赤屋！(オオアカ屋を追え！)】
比卡內爾沙漠	於STORY Lv.1～2向吉布爾拿到介紹書
培貝爾	❶告訴阿尼基已經決定好遞還天球的對象了(→P.383) ❷完成任務10【被偷的話就偷回去！】
和平平原	[illegible]
卡卡賽特山	開始任務9【取得戰鬥服！(卡卡賽特山)】
札那爾坎特遺跡	——



Paine's EYE

……不管怎麼說都太招搖了。竟然在眾目睽睽之下擺姿勢還大喊「海鷗團駕到！」……唉！光是回想起來就覺得丟臉；我那時候為什麼也跟著做了呢……？

如果只有莉可這麼做，我大概不會陪下去吧；不過那時候連優娜都玩了……嗯……怎麼說呢？好像那種突然被現場氣氛帶著走……或者說在過程中我也……？雖說等我冷靜後一回想就慚愧到臉紅；不過和她們倆個一起行動的時候，的確可以讓我忘了過去的不愉快。最近我似乎不常因為回想一些已經無法挽回的事情而煩惱了。

這樣說不定也不錯吧？只是我還無法忘記：兩年前優娜的平安節來臨前不久那惡夢般的過去……我為了追求那惡夢的真實而成為天球獵人……

和海鷗團一起生活真的刺激的超乎想像，刺激到有時我都忘了成為天球獵人的目的；偶爾也刺激到危險的地步。

青年同盟和新艾波(エボン)黨因為齊力卡(キーリカ)寺院的寶物起了衝突，為了解決這個衝突(不...該說只是一時興起)，我們奪走了寶物——天球。但是裡面竟然記錄了超乎一般的影像。千年前製造的巨大機械兵器「究極機動兵器(ヴェグナガン)」，正因裡面記錄著這危險的情報，所以兩個組織才為了爭奪而起衝突。

我們的無用團長因為不想保管這麼危險的天球，鬧著彆扭硬是讓我們把天球還了回去。但我總覺得既然看了裡面的影像，那我們也脫不了關係了。再說和「究極機械兵器(ヴェグナガン)」一起錄在裡頭的人影，似乎很像與優娜一起打倒「大災厄(シン)」的「那個人」；那個讓優娜決心再踏上旅途的人。身為同伴，既然找人的線索出現了，那我也該幫忙才對吧。

……不，不只是為了優娜；青年同盟和新艾波(エボン)黨是不是真的為了那個兵器相爭也還不能確定。無法擺脫過去的我不得不去確認，為什麼努吉(ヌージ)和帕拉萊(パラライ)要走上對立的局面——

無論如何，看來我們是被無形的漩渦捲進去了。連在那兒都不知道的「究極機械兵器(ヴェグナガン)」和它周圍的謎團，靠近它們的機會似乎以出人意表的形式向我們靠近了……

一開始是因為那麻煩的露布蘭(ルブラン)一夥，從飛空艇裡偷走我們自札那爾坎特遺跡(ザ

ナルカンド遺跡)所找到只剩一半的天球(スフィア)。雖然不清楚天球獵人(スフィアハンター)的守則是不是被搶了就要搶回來，不過因為這個挑釁我們也生氣了。先是剝掉他們戰鬥員的衣服，再來就是偷偷潛入他們在科特蘭拉姆(グアドサラム)的基地；順便稍稍「教訓」一下露布蘭(ルブラン)等人……後來發現他們找到另一半的天球；兩片合一之後的天球裡面記錄著究極機械兵器(ヴェグナガン)隱藏的地點——在培貝爾(ベベル)的地底，很深的地底……

優娜她們受了露布蘭等人的煽動，說什麼是蘇比拉(スピラ)的危機之類的，結果我們就一起向培貝爾出發了；據優娜和莉可的說法，目的是要拆了危險的兵器。

不過，我考慮的和他們不太一樣；既然究極機械兵器在培貝爾，那就代表著管理它的新艾波黨——也就是它未被破壞而被保管著，和議長帕拉來脫不了關係。我想聽聽他的說法，是想利用這個兵器統治蘇比拉(スピラ)嗎？就為了這個野心而讓我們的過去變得毫無意義嗎？

我想要一個能否定我這推論的證據，我們向培貝爾地下(アンダーベベル)出發了；抱著只要能確認究極機械兵器就能了解些什麼的幻想。

但是，我們看到的只有一個大空洞，和我心裡的空虛一樣巨大的無底洞。

優娜的平安開始動搖了；謎團也越來越深了

Spira's EYE

STORY Lv.2

「他」終於得到機會接近完成目的的那個殺手。

在千年前由於人之間的憎恨與恐懼所誕生無法控制的兵器「究極機械兵器(ヴェグナガン)」，在培貝爾地下(アンダーベベル)沉睡至今。這正是「他」夢寐以求，能讓世界迎向末日的最終武器。只要能啟動它，直到全人類毀滅為止，究極機械兵器就不會停止破壞吧；為了消滅所有的生命，為愚蠢鬥爭不斷的蘇比拉帶來真正的本來或許可以更快地控制這恐怖的機器，如果兩年前還沒擁有實體的「他」得到的憑依肉體不是這個人的話，「他」已經可以在培貝爾大搖大擺出入了。

不過不需要急，因為當時能感應到強烈「追求與死的願望」的人只有他；若非如此他也無法潛進精神的深處。雖說是培貝爾(ベベル)的對立組織，但單單以領袖的地位聚集力量他也算做得很不錯了。

平靜，「他」蟄伏至今。

再說「他」已經等了這麼久了，和這一千年間不斷在黑暗中對絕望的煎熬相比，多等一些時間根本不是問題；為了讓全世界的人們體驗當初「他」與戀人那悲慘的死亡，「他」小心翼翼地誘導宿主的思考，讓他一步一步接近究極機械兵器。

可是——當宿主潛入培貝爾，接近目標地點的時候卻發生了意想不到的變化。

宿主的心靈深處潛藏著破壞這威脅蘇比拉機械的堅強意志。敏感的究極機械兵器在查知這股意志之後還沒輸入正確指令就自行驅動，開始逃走了；雖然「他」立刻放出自己的分身跟隨其後，但沒有實體就無法操作它。

只要遠離危險，究極機械兵器就會再度進入沉睡；但是繼續留在這個肉體的話，「他」連靠近究極機械兵器都無法做到。

必須考慮下一步了；必須獲得一個新的，對究極機械兵器不抱持敵意的身體——

STORY Lv.2 ◆主要事件列表

區域	事件	頁數	可入手物品		
			服裝天球	效果配置盤	重要物品
飛空艇	6【露布蘭基地潛入準備！】	P.365	—	突撃の時	—
	聽過很罕見的天球	P.364	—	—	ルブランのスフィア
比塞特(ビサイド)島	F【挑戰！射擊遊戲！(挑戦！ガンシューティング！)】	P.367	—	神秘の守り / 呪われし蛇	—
	支線事件「射擊遊戲」	P.572	—	呪われし蛇	—
齊力卡(キーリカ)港	被朵娜朵娜(ドナ)等人趕回來	P.367	—	—	—
魯卡(ルカ)	雪琳達(シェリンダ)的新聞轉播	P.368	—	むさぼりし者	—
米轆(ミヘン)街道	G【陸行鳥！(チョコボっ！)】	P.370	—	月輪の守り	—
	讓庫拉斯可或希克莉搭乘飛空艇	P.369	—	—	—
	和林恩擦肩而過	P.369	—	—	—
香菇岩(キノコ岩)街道	H【強行突破青年同盟！】	P.373	—	きらめく鏡	—
	與庫拉斯可(クラスコ)的對話 之2	P.372	—	—	—
	從努吉手上得到阿卡基天球	P.373	—	—	阿卡基天球7
	接受青年同盟的護衛	P.373	—	—	—
喬瑟(ジョゼ)寺院	7【取得戰鬥服！(喬瑟街道)】	P.374	花精(フロラフルル)	迷わざる者(※1)	戰鬥服(※2)
幻光河	1【販賣門票！(チケットの販売！)】	P.375	魔銃士(※1)	あふれる魔力	—
科特羅拉姆(グアドサラム)	10【被偷的話就偷回來！(盗られたら盗り返す！)】	P.378	—	癒しの光	阿卡基天球10 / 合体したスフィア
	情報販子	P.377	—	—	—
雷平原	支線事件「避雷塔調查」	P.584	—	—	—
	失落的席多(シド)	P.380	—	—	—
馬卡拉尼森林(マカラーニャの森)	J【尋找樂團員！(楽団員を探せ！)】	P.382	—	—	—
	從海佩羅族族手上得到謝禮	P.381	—	別れの宣告	—
比卡內爾(ビーカネル)砂漠	8【綠洲調查(オアシス調査)】	P.384	馬其那重機兵	防衛の時 / 迷わざる者(※1)	戰鬥服(※2)
	救出挖掘中的大赤屋(オオアカ屋)	P.383	—	—	—
培貝爾(ベベル)	11【培貝爾潛入大作戰！】	P.387	—	—	—
	打開[illegible]迷宮(6)的寶箱	P.386	暗黑騎士	—	—
	打開[illegible]封印設施(下層2)的寶箱	P.386	—	ふみにじる者	—
和平(ナギ)平原	K【掃蕩遺跡的魔物！】	P.389	道具射手	街道の風	—
	支線事件「陸行鳥牧場(チョコ牧場)」	P.506	—	勇者の騎行 / 力の追及者	—
	利安(リアン)與艾德(エイド) 之1	P.389	—	—	—
卡卡賽特山(ガガゼト山)	9【取得戰鬥服！(卡卡賽特山)】	P.391	—	岩のごとく	戰鬥服(※2)
	支線事件「得到隱藏族的情報」	P.588	—	—	—
	給奇曼里(キマリ)的意見 之2	P.390	—	—	—
札那爾坎特遺跡	支線事件「秘密的任務」	P.590	—	—	—

※ST Lv.1中可以完成的任務與可入手物品在此表中是被省略的
※1……只有之前尚未得到的情況下才可入手
※2……戰鬥服S、戰鬥服M、戰鬥服L中的任何一個(→P.365)

STORY Lv.2 ◆ 必須事件流程

故事Lv.

STORY Lv.2 START!

飛空艇

- ◆和辛拉攀談，觀看天球的影像
- ◆靠近阿尼基，和眾人討論
- ◆向 0-3 居住區的邊拉亞人請託擔任樂團的演奏，並將他們推到電梯裡進行舞會向阿尼基說出「決定了！」，將天球交還。

MISSION
6【露布蘭基地潛入準備！】(→P.365)

順序不同

喬瑟寺院

- ◆接近 6-1 喬瑟街道的女戰鬥員

MISSION
7【取得戰鬥服！(喬瑟街道)】(→P.374)

喬瑟寺院

- ◆在 6-4 申請櫃檯申請挖掘
- ◆於 6-5 大廣間與吉布爾對話
- ◆在 6-2 參道回答吉布爾「認真的(マジ)」，並得到介紹書

比卡內爾砂漠

- ◆與娜妲拉說話接受調查綠洲的委託
- ◆與萊達對話，向綠洲出發

MISSION
8【綠洲調查】(→P.384)

卡卡賈特山

- ◆與奇薩里對話
- ◆到達 14-4 祈禱者斷崖(表)

MISSION
9【取得戰鬥服！(卡卡賈特山)】(→P.391)

科特薩拉姆

- ◆靠近露布蘭的基地，換上戰鬥服

MISSION
10【被偷的話就偷回來！】(→P.378)

培貝爾

MISSION
11【培貝爾潛入大作戰！】(→P.387)

STORY Lv.2 COMPLETE!

●根據送還很棒的天球的對象，後面劇情會發生變化

STORY Lv.2一開始在甲板上的舞會結束後，就要選擇將很棒的天球還給青年同盟或是新艾波農：根據將天球還給哪一方，會對之後某些任務發生與否以及能出入地點發生影響(→P.485)。在將天球還給任何一方之前，無法到任何地方去，此處故事的進展完全是單行道。

●任務開始後便開始向世界各地進發吧

在任務6【露布蘭基地潛入準備！(ルブランアジト潜入準備！)】開始後，便可以自由到各區域去。在這時候雖然科特薩拉姆(グアドサラム)會出現即時連結(アクティブリンク)，但到此地依然無法讓故事進行。6【露布蘭基地潛入準備！】這個任務，必須到7～9的任務【取得戰鬥服！】都完成後才算結束。



●從吉布爾手上得到介紹書吧

要進行8【綠洲調查(オアシス調査)】，必須持有介紹書：可從吉布爾手上得到。若是已經在ST Lv.1得到介紹書的話，就不須進行左邊列出關於喬瑟(ジョゼ)寺院的一連串行動。

●任務開始後就無法再回頭了

6【露布蘭基地潛入準備！(ルブランアジト潜入準備!)】完成後就可以進行 10【被偷的的話就偷回來！(盗られたら盗り返す!)】；注意當任務 10【被偷的話就偷回來！】開始後，直到STORY Lv.2結束前，就都無法自由出入其他區域了。如果有事情還未完成的話，就先不要開始這個任務。

●任務會自動開始

任務10【被偷的話就偷回來！】完成後，會強制從科特薩拉姆(グアドサラム)移動到培貝爾：到達後會自動開始任務11【培貝爾潛入大作戰！】。



STORY Lv.2 飛空艇

AIRSHIP "CELSIUS"

於STORY Lv.2的開頭，一開始是在飛空艇內進行故事。雖然任務6【露布蘭基地潛入準備！(ルブランアジト潛入準備！)】是在飛空艇開始的，但請注意實際上要完成它還必須在世界各地收集戰鬥服的。



事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
6【露布蘭基地潛入準備！】	→P.365
將樂團員推到電梯裡	→P.365
在居住區休息一下	影響阿尼基的心聲（→P.448）

可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
效果配置盤	攻めの方陣	觀看效果配置盤的教學
	突撃の時	完成任務6【露布蘭基地潛入準備！(ルブランアジト潛入準備！)】
裝飾品	キューソネコカミ	將特布里(トーブリ)推進電梯裡（→P.365）
消費道具	ポーション×8	打開 0-4 動力室的寶箱
	エーテル×2	打開 0-4 動力室的寶箱
	フェニックスの尾×5	打開 0-4 動力室的寶箱
	万能薬×4	打開 0-4 動力室的寶箱
重要物品	ルブランのスフィア	將天球還給青年同盟或新艾波黨
	アルベド語辞書	和辛拉(シンラ)對話，觀看天球的影像

*1……只有在尚未得到的情形下才能入手

有關劇情 CHECK LIST

	劇情內容	聽取條件/備註	達成率
1	活潑的兄妹	ST Lv 2開始後	0.2
2	要看天球嗎？	和辛拉(シンラ)對話，有選項(※2)	0.2
3	動畫「偉大的存在」	接續2的部分	—
4	因為天球而感到驚訝的一行人	接續3的部分	0.4
5	集～～～合～～～！	4之後走向艦橋出口	—
6	把天球還回去	4之後靠近阿尼基	0.4
7	好像在哪聽過的音樂	6之後靠近艦橋的門	0.2
8	取得竊聽麥克風	將 0-3 居住區的特布里(トーブリ)推進電梯裡(→P.365)	—
9	甲板上的舞蹈	將樂團員推進電梯裡	0.2
10	動畫「優娜的夢」	接續9的部分	—
11	還是奇怪的夢……嗎	接續10的部分	0.2
12	因為隊長命令，優娜作了決定	11之後進入艦橋	0.4
13	要還給哪邊？	12之後向阿尼基攀談，有選項(※2)	0.2
14	飛空艇有入侵者	將天球還給青年同盟或新艾波黨之後回到飛空艇	0.2
15	天球影像「露布蘭留下的禮物」	接續14的部分	0.2
16	被偷的話就偷回來	接續15的部分	0.2
17	要潛入露布蘭的基地	收集完成戰鬥服S、戰鬥服M、戰鬥服L	0.2
完成任務10【被偷的話就偷回來！】後			
18	向塔貝島出發！	完成任務10【被偷的話就偷回來！】後，和露布蘭一起回到飛空艇	0.4

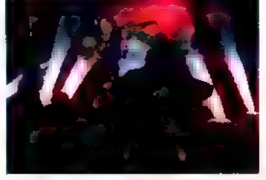
*1……也可以聽到「我知道很多事情喔」「與馬士達對話」「重組的庫拉斯司」「大赤屋的商店」「大赤屋的決心」等語音。詳細參考P.388
*2……無論哪個選項都對完成度沒有影響
*3……6以後就無法引發

CHECK 序盤的進行方式

STORY Lv.2一開始，先和辛拉對話觀看天球的影像(看完後可以得到阿爾貝特語辭書)；之後向阿尼基攀談以準備舞會的工作。

舞會中需要的樂團演奏，只要拜託 0-3 居住區的達拉亞即可；但是要在提出請求後再將團員推進電梯裡頭(→P.365)，三名團員都推進去後舞會就可以開始了。

隔天早上優娜醒了以後，就到 0-1 艦橋去向阿尼基攀談吧。在這裡選擇完歸還很棒的天球的對象後場景就會自行移動到青年同盟本部或是新艾波黨，之後回到飛空艇時，會自動開始任務6【露布蘭基地潛入準備！(ルブランアジト潛入準備！)】，同時會得到露布蘭的天球(ルブランのスフィア)並可以開始移動到世界各地。



↑如果有讓大赤屋或庫拉斯可搭上飛空艇的話，他們也會參加舞會



↑決定歸還對象之後直到回飛空艇之前，故事會一直自動進行

EVENT 將樂團員推進電梯

在準備舞會的時候，會要求玩家將 03 居住區的樂團員們推進電梯裡；將他們一個一個推進電梯吧。另外依推人的順序有時團員會堵在電梯口而無法繼續，基本上請以普卡拉(プカラ)、波露(ポルン)、達拉亞(ダラヤ)的順序推進。堵住而無法繼續的時候，只要和馬士達對話即可重來。

如果在STORY Lv.1結束前有達到左下角的條件，那麼這時特布里(トーブリ)會出現在 03 居住區；在將樂團員全推進電梯前將特布里推進電梯的話，那麼完成後將可以從他手中得到背水一戰(キューソネコカミ)。

✻特布里出現在 03 居住區的條件

- ●不進行任務【護衛輸送車！】
- ●沒有在 72 幻光河．南岸與特布里對話



⬆背水一戰是讓角色在危機狀態時，無論對敵傷害量或是回復量都強制為9999的強力裝備品。

✻特布里的推法



讓特布里和優娜的相對位置形成如圖片一樣的話，就可以防止特布里跑掉；接著只需要照箭頭指示，以如同將特布里壓向牆壁的方式慢慢推進即可。

MISSION 6【露布蘭基地潛入準備！(ルブランアジト潜入準備！)】



開始條件	任務完成條件	可入手物品
優娜等人不在時，壞掉的天球被偷走了。(詳查左頁)	收集完成戰鬥服S、戰鬥服M、戰鬥服L	效果配置盤「突擊之時(突撃の時)」



收集戰鬥服

為了潛入露布蘭的基地，到世界各地收集完成優娜、莉可、佩茵要穿的三件戰鬥服就完成任務。至於戰鬥服只要依照下列表格每完成一件任務就可以各得到一件；但無論從哪個任務開始，戰鬥服入手的順序一定是戰鬥服S→戰鬥服M→戰鬥服L。

另外，依照入手戰鬥服的進度，三位主要女角會依照莉可→佩茵→優娜的順序在飛空艇內扮成女戰鬥員的模樣；不過只持續到 10【被偷的話就偷回來！(盗られたら盗り返す！)】開始為止。

✻入手戰鬥服的任務

- ●任務 7【取得戰鬥服！(蘑菇街道)】
- ●任務 8【綠洲調查(オアシス調査)】
- ●任務 9【取得戰鬥服！(卡卡賣特山)】



⬆扮成女戰鬥員的時候，優娜等人連動作都會改變。

STORY Lv. 2 比塞特島(ビサイド島)

BESAID ISLAND



要完成任務 F【挑戰！射擊遊戲！(挑戰！ガンシューティング！)】，必須更新支線事件「射擊遊戲(ガンシューティング)」的最高紀錄，當無法順利成功時，請參考P.572的內容後再挑戰。

＊事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□ F【挑戰！射擊遊戲！】	→P.367
□ 支線事件「射擊遊戲(ガンシューティング)」	影響貝克雷姆(ベクレム)在STORY Lv.5射球事件（→P.572）
□ 利用探索天球尋找小型通信天球	→P.401

＊可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
效果配置盤	□ 呪われし蛇	通過支線事件「射擊遊戲(ガンシューティング)」的Lv.5
	□ 荒れ狂う巨人	打開[1-8]瀑布通路的寶箱(→P.401/1)
	□ 神秘の守り	通過支線事件「射擊遊戲」Lv.1
裝飾品	□ ウォールリング	打開[1-8]瀑布通路的寶箱
	□ アダマンタイト	通過支線事件「射擊遊戲」Lv.9
消費道具	□ ポーション×3	打開[1-4]洞窟的寶箱
	□ ハイポーション×2	打開[1-9]海邊的寶箱
	□ エーテル×2	打開[1-4]洞窟的寶箱
重要物品	□ ビサイドのカギ	在商店購買挖掘出土物(※1)
基爾	□ 1500ギル	打開[1-9]海邊的寶箱
——	□ 探索天球(サーチスフィア)	打開[1-6]僧官房間(右)的寶箱

※1……只有尚未獲得的情況下才能入手

＊劇情相關 CHECK LIST

	劇情內容	觸發條件/備註	達成率
❶	參加青年同盟的比塞特．歐拉卡(ビサイド・オーラカ)	與任一個[1-8]通往村莊山坡上的比塞特．歐拉卡(ビサイド・オーラカ)成員說話，內容會根據將天球轉讓給青年同盟或新艾波黨而改變；有選項。	0.2 (※2)
F【挑戰！射擊遊戲！(挑戰！ガンシューティング！)】進行中			
❷	□ 輸給貝克雷姆(ベクレム)	於「射擊遊戲(ガンシューティング)」中分數低於原有最高紀錄的情況下到達終點，同時內容根據將天球交遞給青年同盟或新艾波黨而變化(※3)。	—
❸	□ 贏貝克雷姆	「射擊遊戲(ガンシューティング)」超過最高得分的狀態下過關	0.2

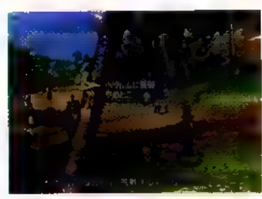
※2……無論將天球交遞給青年同盟或新艾波黨任一方都會得上升0.2，選擇「挑戰貝克雷姆(ベクレム)」時會在另上升0.2

※3……❸以後將無法引發

CHECK 貝克雷姆(ベクレム)出現

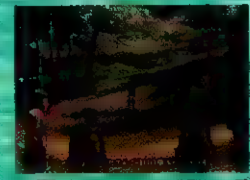
與任一個[1-8]通往村莊山坡上的比塞特．歐拉卡(ビサイド・オーラカ)成員說話，貝克雷姆(ベクレム)就會出場。在這裡回答「挑戰貝克雷姆的紀錄」就可以開始任務 F【挑戰！射擊遊戲！(挑戰！ガンシューティング！)】(支線事件「射擊遊戲(ガンシューティング)」也同時開始)。

另外，就算不進行這個任務，在後面 12【比塞特寺院魔物治退！(比塞特寺院)】完成後一樣可以挑戰「射擊遊戲」。



↑就算第一次回答不挑戰，再次和貝克雷姆(ベクレム)談話就可以開始任務。

❶參加青年同盟的比塞特．歐拉卡



↑歐拉卡(オーラカ)的成員加入了青年同盟，不過情況似乎非他們所想像……

❷輸給貝克雷姆



↑僅僅由於無法超越貝克雷姆的紀錄而被取笑。

MISSION F【挑戰！射擊遊戲！(挑戦！ガンシューティング！)】

開始條件	任務完成條件	可入手物品
向 1-8 通往村莊山坡的貝克雷姆(ベクレム)挑戰	更新支線事件「射擊遊戲」的最高紀錄	支線事件「射擊遊戲」的獎品



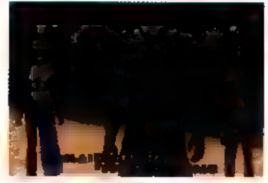
STORY PICK UP





更新最高紀錄吧

向 1-8 通往村莊山坡的貝克雷姆，如果曾經通過「射擊遊戲」，那麼也會在 1-1 海邊出現)挑戰「射擊遊戲」，並更新最高紀錄(一開始是500)之後就算任務完成。就算在「射擊遊戲」途中失敗；或者是沒突破最高紀錄，也沒有什麼特別的處罰。只要再一次挑戰並更新最高紀錄，一樣可以完成任務。而任務完成時，會依分數高低得到「射擊遊戲」的升等獎品(→P.573)。

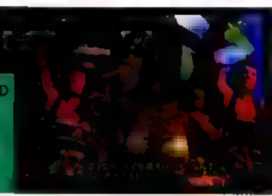


↑「射擊遊戲」衍影著貝克雷姆的射球事件(→P.450)。

STORY Lv. 2 齊力卡島(キーリカ島)

KILIKA ISLAND

在STORY Lv.2時到齊力卡(キーリカ)島，只能在 2-1 泊船場的一部份區域行動，和朵娜對話過後，並拿完在 2-1 泊船場的兩個寶箱就可以離開了。



※ 事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□被朵娜(ドナ)等人趕回去	參照右邊記載

※ 可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
消費道具	□ エーテルターボ	打開 [illegible] 泊船場的寶箱
	□ 魔力の薬×2	打開 [illegible] 泊船場的寶箱

※ 有關劇情 CHECK LIST

	劇情內容	觸發條件/備註	達成率
❶	□ 朵娜的忠告	到訪齊力卡(キーリカ)島，對話內容依據將天球交還給青年同盟或艾波(エボン)而改變。	0.2 (※1)

※1……只有在將天球(スフィア)交還給新艾波黨(新エボン黨)的時候會再上升0.2

EVENT 被朵娜等人趕回去

由於朵娜等人擋在棧橋上，可以移動的區域只有紀錄點的周圍而已；另外對話內容會依據將天球交還給青年同盟或是新艾波黨而不同。



↑STORY Lv.2一開始，無論將天球還給哪個陣營，都一樣會被朵娜等人趕出齊力卡。



STORY Lv.2 魯卡(ルカ) LUCA



可以在支線事件「搶天球」中削減某些特定的角色，由於在STORY LV3一進到魯卡就是搶天球大會比賽，可以趁現在多練習。

✱ 事件發動 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□支線事件「搶天球」	→P.494
□支線事件「魯卡=劇場(ルカ=シアター)」	→P.624
□雪琳達(シェリンダ)的新聞報導	請參照右邊記事

✱ 可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
效果配置盤	□むさぼりし者	在(3-9)中央廣場觀看報導畫面
	□雪の魔獣	打開(3-3)五號港口的寶箱(※1)
消費道具	□光のカーテン×2	打開(3-10)街外的寶箱

※1……只有尚未獲得的情況下才能入手

✱ 有關劇情 CHECK LIST

	劇情內容	觸發條件/備註	達成率
❶	□雪琳達的新聞報導	到達(3-9)中央廣場，內容會根據將天球歸還給青年同盟或是新艾波黨改變，有選項(※2)	0.8

※2……無論回答的內容選擇哪個選項都對完成度沒有影響

❶雪琳達的新聞報導



↑當到達中央廣場的時候是一片熱鬧的氣氛。



↑雪琳達好像正在報導蘇比拉的現狀。



↑優娜等人的海鷗團似乎也成為人們的話題了。



↑正在聆聽她的報導時，雪琳達突然開始訪問優娜。



↑海鷗團成員半途加進，還是興奮中的阿尼基等人。

↑報導結束後雪琳達開始說到自己的近況。



↑雪琳達想起接下來的工作，趕緊離去。



↑這兩個開始談論雪琳達不懂得說「不」的個性讓人實在很擔心。

EVENT 雪琳達的新聞放送

到達(3-9)中央廣場之後會看到雪琳達正在報導蘇比拉的現況，這時候雖然會接受雪琳達的訪問，不過無論如何回答影響的只是雪琳達的反應；報導結束後會收到雪琳達的禮物效果配置盤「貪婪者(むさぼりし者)」。另外，在報導中可以隨意以 L1 與 R1 鈕切換視角，不過並沒有什麼特殊的意義。



↑除了針對訪問的選項之外，根據將天球交還給青年同盟或是新艾波黨，報導的內容也會有所變化。

STORY Lv.2 米韓街道(ミヘン街道)

MI'IHEN HIGHROAD

任務G【陸行鳥！(チョコボっ！)】會根據進行的方式發生各種不同的插曲；請注意如何進行這個任務也會影響後面的支線事件「林恩(リン)偵探」。



※ 事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□G【陸行鳥！(チョコボっ！)】	影響支線事件「林恩偵探」等事件(→P.370)
□讓希克莉或庫拉斯可搭乘飛空艇	影響支線事件「林恩偵探」等事件(參照右邊記載)
□和林恩擦肩而過	影響支線事件「林恩偵探」(參照右邊記載)

※ 可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
效果配備	□月輪の守り	以特定的方式完成任務G【陸行鳥！】(→P.371)
飾品	□銀の腕輪	打開4-3中央部的寶箱
	□マッスルベルト	打開4-1南端的寶箱
消費道具	□ポーション×2	打開4-10舊道南部的寶箱
	□ポーション×3	打開4-3中央部的寶箱
	□エーテル	打開4-9舊道北部的寶箱
	□フェニックスの尾×3	打開4-1南端的寶箱
	□フェニックスの尾×3	打開4-7新道北部的寶箱
	□毒消し×3	打開4-2南部的寶箱
	□金の針×3	打開4-10舊道南部的寶箱
	□目薬×3	打開4-4旅行公司前的寶箱
	□やまびこそう×3	打開4-10舊道南部的寶箱
	□聖水×3	打開4-3中央部的寶箱
	□手榴弾×2	打開4-8北端的寶箱
基爾	□1000ギル	打開4-1南端的寶箱

※ 特殊劇情 CHECK LIST

	劇情內容	觸發條件/備註	達成率
❶	□想乘坐陸行鳥的少女	到訪4-5旅行公司	0.2
❷	□與希克莉(ヒクリ)的再會	在4-4旅行公司前向希克莉攀談；有兩次選項	0.2 (※1)
任務G【陸行鳥！(チョコボっ！)】進行中			
❸	□跟著莉可追逐陸行鳥	到達4-3中央部	—
❹	□那邊那邊！	每到一次叉路就會出現，共有兩種	—
❺	□擋住陸行鳥的路	追陸行鳥直到4-2南部	—
❻	□這邊交給我！	❺之後在4-2南部靠近莉可或佩茵	—
❼	□不覺得很那個嗎？	於4-2南部「把陸行鳥逼到死角」時，8次成功4～6次(※2)	0.2
❽	□在那邊！1	在4-1南端靠近莉可(※2)	—
❾	□在那邊！2	❽之後靠近莉可站上的遺跡(※2)	—
❿	□想別的辦法吧	❾之後於4-1南端靠近在陸行鳥前方的莉可和佩茵(※2)	—
⓫	□捕捉成功	成功捕捉陸行鳥(→P.370)	—
⓬	□希克莉的危機	接續⓫的部分，或是讓陸行鳥逃跑成功10次	0.2
⓭	□快繞道過去！	⓬之後到達4-6新道南部，在這之前有否和庫拉斯可對話會影響內容	(※3)
⓮	□趕向希克莉的位置	陸行鳥吞食者戰前，於⓭庫拉斯可有否登場，或是有否在時間內抵達希克莉地點將會影響內容	—
⓯	□事件解決，希克莉終於得償所望	陸行鳥吞食者戰後，希克莉成功騎乘陸行鳥	0.2
⓰	□事件解決，陸行鳥逃掉了……	陸行鳥吞食者戰後，希克莉騎乘陸行鳥失敗	—

※1……第一次的選項對完成度沒有任何影響，第二次的選項則只在選擇「鬱悶」的情況下會上升0.2
※2……⓫以後將無法引發
※3……之前有和庫拉斯可(クラスコ)對話 ……沒有則無法觸發

EVENT 與尋找陸行鳥的女孩談話

進入4-5旅行公司，會見到少女希克莉離開；之後在4-4旅行公司前和她對話並決定捕捉陸行鳥後，任務G【陸行鳥！】便會開始。在對話中所回答的問題不會對任務內容有所影響。

CHECK 任務結束後的米韓街道

結束任務G【陸行鳥！】後直到STORY Lv.2結束前，米韓街道的情況會如下所示變化。

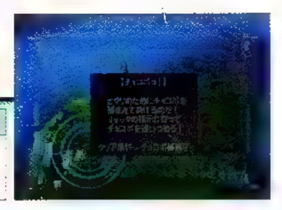
- 希克莉、庫拉斯可與陸行鳥會停留在4-4旅行公司前(詳細請參照P.371)；與他們攀談就可以讓他們乘坐飛空艇。這會對支線事件「林恩偵探」(→P.592)與在STORY Lv.2的任務K【掃蕩遺跡中的魔物！(遺跡の魔物をおっぱらえ!)】造成影響(→P.389)。
- 4-6新道南部與4-10舊道南部將無法通行；另外也無法利用浮游艇來往於兩邊出口與旅行公司以外的地方。
- 在4-5旅行公司的入口會和林恩擦肩而過，這是支線事件「林恩偵探」中讓林恩成為犯人的條件之一。

CHECK 露布蘭一夥快步離開

在完成任務7【取得戰鬥服！(露瑟街道)(戦闘服を手に入れろ!(ジョゼ街道))】之前從香菇岩街道以外的地方到達4-8北端的話，會見到露布蘭一夥戰鬥員快步跑向香菇岩(キノコ岩)街道。

MISSION G【陸行鳥！】

開始條件	任務完成條件	可入手物品
向4-4旅旅行公司前的希克莉攀談並決定捕捉陸行鳥	於4-10擊退南部打倒陸行鳥吞食者	效果配備器「月輪的守護(月輪の守り)」





任務的進行方式

這個任務分成捕捉陸行鳥的1～3階段以及從怪物手中救出希克莉的第4階段；基本上就如下圖所示的流程。不過根據玩家所採取的行動會發生各種不同的分歧，就算只到第2段只要成功捕捉到陸行鳥就會自動進行第4階段。另外在第1～3階段如果總計讓陸行鳥逃脫超過十次，不但視同捕捉失敗還會立刻進行第4階段。

讓陸行鳥逃脫的時候，只要合計還沒超過10次，就會出現選項；選擇「重來」就會從各階段的最初重新開始(第3階段則是從手續■的地方)。選擇「不捕捉了」任務就會中斷；在途中使用浮游艇的時候任務也視同中斷。

另外，任務中斷後，只要再一次向4-4旅行公司前的希克莉攀談即可再度開始；這時候將是從第1階段整個重新開始。

＊【陸行鳥(チョコボっ!)】的流程

第1階段：在中央部的追蹤
↓
第2階段：在南部追上牠
↓
第3階段：在南端捉住牠
↓
第4階段：救出希克莉

第1階段：在中央部的追蹤

只要在4-3中央部緊靠著莉可前進就可以進入第2階段。在移動中如果離莉可太遠，畫面右下角就會出現一個4秒的倒數時間；注意如果不在時間變成0之前追上莉可，陸行鳥就會逃掉。而在路上會出現一些黃色的羽毛，根據撿拾黃色羽毛的數目在進行至第2階段時會得到特定的物品。

在追逐的途中莉可會在叉路上指著別條路徑，這時候照她的指示走可以得到道具；但也一定會讓陸行鳥逃走。在叉路所得到的道具將根據當時撿拾羽毛的數目而變化。

＊進入第2階段時可以得到的物品

撿拾羽毛的數目	物品
0	無
1～8	金の砂時計
9～15	陸行鳥之尾(チョコボの尾)
16～21	陸行鳥之尾×2

＊在叉路可以得到的物品

撿拾羽毛的數目	物品
0	無
1～3	陸行鳥之尾(チョコボの尾)×2
4～14	陸行鳥之尾×3
15～17	陸行鳥之尾(チョコボの羽)×2
18～21	陸行鳥之羽×3

※撿拾的羽毛數目在重新追蹤時也會重新計算

第2階段：在南部追上陸行鳥

靠近在4-2南部路邊的的陸行鳥，當牠逃走後再靠近一次就會開始「把陸行鳥逼到死角」；當開始後依照下列方式進行8次，之後會根據成功次數進行另一階段。

追逐的工作只要靠近陸行鳥就會開始(每次靠近並完成一次之後牠就會換位置)。在右、中、左三個方向之中用方向鍵輸入與陸行鳥逃走相同的方向就算成功(如果是中央那麼就不必輸入任何指令了)；在第4次之前雖然看不出陸行鳥會向哪個方向逃走，但在第5次以後陸行鳥一開始頭就會朝著打算逃走的方向，要成功會比較簡單。

8次當中成功7次就可以成功捕捉並進行第4階段；成功4～6次就會進行第3階段，要是失敗次數達到5次，就會被陸行鳥逃走。



↑倒數到0時所輸入的方向就是玩家阻擋的方向。

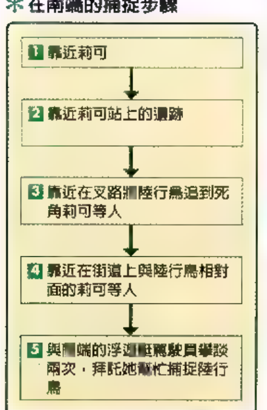
第3階段：在南端捉住陸行鳥

在4-1南端依照下列的順序追逐陸行鳥吧；只要捕捉成功就會自動進入第4階段。不過要注意在5後再度追逐陸行鳥的話會被逃走。
另外在2之後稍微移動優娜時莉可會從遺跡上掉下來，掉下來的鏡頭會依據移動向北或向南而變化；移動向南(ル方方向)的話，會對支線事件「林恩偵探」發生影響(→P.594)。



↑小地圖中灰色三角記號的位置就是進行下一步驟的地點。

在南端的捕捉步驟



第4階段：救出希克莉

當有人通知希克莉遭受怪物襲擊時就是第4階段開始的信號。之後到達4-6新道南部就會開始救助希克莉的1分40秒倒數時間；之後只要趕到4-10舊道南部或是剩餘時間到0就會自動進入與陸行鳥吞食者的戰鬥。勝利之後任務就完成了，不過能否在時間內到達4-10舊道南部會影響任務最後的發展。
如果之前有和庫拉斯可對話，那麼在到達4-6新道南部的時候他會出現幫忙，而限制時間也會變成2分30秒。另外在選單畫面或是戰鬥中時間不會減少。



↑從這時候開始任務就無法中斷了

叫住運動家

在前往救助希克莉時，會在4-8北端見到向北方前進的運動家；在這裡向他攀談的話會影響在支線事件「林恩偵探」運動家是否成為犯人(→P.594)。如果不理他的話他會就這麼離去，如果要和他對話的話就要儘快。

任務的結局

這個任務的結局以及任務完成後4-4旅行公司前出現的人物，是經由如下表一般的條件決定的；而只有在讓希克莉順利完成騎乘陸行鳥心願的情況下才能得到效果配件「月輪的護符(月輪の守り)」。



↑任務的結果也會影響支線事件「林恩偵探」的內容(→P.592)。

BOSS BATTLE

陸行鳥吞食者

DATA→P.272

隊伍全員維持防護(プロテス)狀態大概就可以應付牠的普通攻擊；而牠也會發動「火(ファイラ)」等等屬性攻擊，如果能附加上「○吸收」的能力會更安全。



↑炎屬性為其弱點，建議盡量以炎屬性的攻擊為主

依照任務進行方式而變化的要素

第1~3階段	第4階段		結果	任務完成後出現在4-4旅行公司前的人物
陸行鳥捕捉	庫拉斯可出場與否	有否在限制時間內救出希克莉		
成功	有	有	希克莉成功騎乘陸行鳥	希克莉、庫拉斯可、陸行鳥
		無	希克莉騎乘陸行鳥失敗	希克莉、庫拉斯可
	無	有	希克莉成功騎乘陸行鳥	希克莉、陸行鳥
		無	希克莉騎乘陸行鳥失敗	希克莉
失敗	有	有	希克莉成功騎乘陸行鳥	希克莉、庫拉斯可、陸行鳥
		無	希克莉騎乘陸行鳥失敗	希克莉、庫拉斯可
	無	有	希克莉騎乘陸行鳥失敗	希克莉
		無	希克莉騎乘陸行鳥失敗	希克莉

STORY Lv.2 香菇岩街道(キノコ岩街道)

MUSHROOM ROCK ROAD

只有在將天球交還給新艾波黨的情況下才有任務進行，另外和庫拉斯可的對話以及入手阿卡基天球(アカギスフィア)與否會對後面劇情發生各種影響，請記得一定要去引發。

✻ 事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□H【強行突破青年同盟青年！】	→P.373
□與庫拉斯可的對話 之2	影響G【陸行鳥！】等事件(請參照右邊記載)
□從努吉手上得到阿卡基天球	影響阿卡基隊章節的結果(→P373)
□接受青年同盟的邀請	→P.373

✻ 可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
效果配置盤	□きらめく鏡	完成任務H【強行突破青年同盟！】
裝飾品	□ミスリルバングル	打開5-3外觀的寶箱
	□休まずのワッペン	完成任務H【強行突破青年同盟！】
	□光の腕輪	打開5-4同盟升降機的寶箱
消費道具	□ハイポーション	打開5-1入口的寶箱
	□エーテル	打開5-2谷底的寶箱
	□エーテルターボ×2	打開5-3谷底的寶箱
	□フェニックスの尾	打開5-3谷底的寶箱
重要物品	□アカギスフィア7	打開5-4谷底深處
基爾	□1500ギル	打開5-1入口的寶箱

✻ 劇情事件 CHECK LIST

	劇情內容	觸發條件/備註	達成率
將天球交還給青年同盟的情況			
❶	□將天球交還給青年同盟	將天球交還給青年同盟	1.0
❷	□受到歡迎的海鷗團	於[illegible]入口接近同盟團員們，如果庫拉斯可在這裡的話會追加語音(※1)	0.2
❸	□努吉將天球交給優娜等人	到達[illegible]谷底深處，並接續至⓫	0.2
❹	□海鷗團要加入同盟嗎？	在[illegible]外觀處前進	0.2
將天球還給新艾波黨的情況			
❺	□受到敵視的海鷗團	接近[illegible]的同盟團員們	0.2
❻	□努吉將天球交給優娜等人	到達[illegible]谷底深處，接續至⓫	0.2
❼	□與艾瑪對決	與艾瑪戰鬥前	0.2
❽	□在不能動作的升降機之前	靠近[illegible]同盟升降機	0.2
將天球還給青年同盟或新艾波黨的情況(共通)			
❾	□庫拉斯可為了找自己的一片天而離去	和[illegible]入口的庫拉斯可對話(參照右邊記載)	—
❿	□離奇的通信	在[illegible]山谷間通道上前進(※2)	—
⓫	□莉可的審問？	接續❸或❻的部分	0.2

※1……就算聽到追加語音也對完成度沒有影響
※2……❸或❻以後將無法引發

CHECK 依歸還天球對象不同的變化

STORY Lv.2的香菇岩街道將根據歸還天球給青年同盟或新艾波黨而發生改變。如果將天球還給青年同盟就無法進行任務H【強行突破青年同盟！(青年同盟を強行突破せよ！)】；不過這麼一來將可以在STORY Lv.5進行O【青年同盟 武鬥大會！】。

✻ 歸還給青年同盟時

- 在5-2山谷間通道移動的時候會有護衛跟著
- 可以使用升降機

✻ 歸還給新艾波黨時

- 可以進行任務【強行突破青年同盟！】
- 無法使用升降機
- 會和部分同盟成員發生戰鬥



↑依所歸還對象的不同，人們的反應也不同。

EVENT 如果不在這裡和庫拉斯可對話的話……

STORY Lv.1讓庫拉斯可登上飛空艇的話，他會出現在5-1入口；如果之前沒有和他說過話，在這裡也不向他攀談的話，那麼在後面將有許多事件無法發生(→P.347)。

MONSTER 不讓愛睡覺食腐獸(ねぼけオチュー)醒過來的方法

在5-2山谷間通道途中有兩隻愛睡覺食腐獸，當優娜等人靠近要通過的時候就會向玩家攻擊。如果要避開這些戰鬥，只要離得遠一點或是在靠近時以步行通過即可。把左類比控制器輕輕傾斜就可以步行移動。



↑一開始愛睡覺食腐獸會在移動畫面上，打倒後就會消失。

ITEM 從努吉手上得到阿卡基天球

在5-2山谷間通道前進時，通過5-3下往谷底道路時，達奇會以通信告知有微弱的天球反應。根據這個情報進入5-4谷底深處時可以從努吉手上得到阿卡基天球7。如果在通信發生前就進入5-4谷底深處，那就聽不到達奇的通信了。



↑到達5-2谷底間通道的這個地點時，會收到達奇的通信。

EVENT 受青年同盟成員的護衛

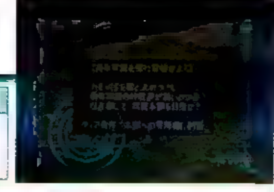
如果把天球交還給青年同盟，那麼在通過5-2山谷間通道的時候會有同盟成員隨身護衛(直到第一次到達5-6同盟升降機為止)。和他們緊靠著移動的話，遇敵率會大幅下降。



↑成員會教導如何不讓愛睡覺食腐獸醒過並通過的方法

MISSION H【強行突破青年同盟！(青年同盟を強行突破せよ！)】

開始條件	任務完成條件	可入手物品
將天球交還給新艾波黨後到達5-2山谷間通道	到達5-6同盟升降機	效果配置盤「きらめく鏡」



STORY PICK UP







打倒同盟成員

從5-2山谷間通道開始一直前進到5-6同盟升降機就算任務完成。但是在通過5-2山谷間通道的特定5個地點時會受到同盟成員的攻擊。

＊會襲擊玩家的青年同盟成員

順序	青年同盟成員
1	同盟戰士+同盟騎兵
2	同盟騎兵+同盟突擊者
3	同盟同盟突擊者+同盟遊俠
4	同盟遊俠+同盟攻擊者
5	艾瑪(エルマ)+ 同盟騎兵×2

BOSS BATTLE

艾瑪+同盟騎兵×2

DATA➡P.312、P.301

最好能利用「鬥牛士之歌(マタドールの歌)」提昇我方的迴避率。艾瑪會使用「催眠(スリプル)」和「遲緩(スロウ)」等攻擊，最好能配備有「睡眠防御」「遲緩防禦(スロウ防御)」的裝飾品(或者是轉成修得此類能力的職業)，或者使用「晚安之舞(おやすみダンス)」讓艾瑪進入睡眠狀態也頗有效果。另外同盟騎兵(トルーパー)會對HP所剩不多的同伴使用「高級恢復劑(ハイポーション)」回復。使用「偷取心智(心をぬすむ)」讓他們進入狂暴化(バーサク)狀態或以「停止之舞(ストップダンス)」讓他們進入停止狀態就可以有效防止。



↑艾瑪除了各種攻擊外還會讓自己進入加速(ヘイスト)狀態

STORY Lv.2 喬瑟寺院

DJOSE TEMPLE

完成任務 7【取得戰鬥服！(喬瑟街道)】(戦闘服を手に入れろ！(ジョゼ街道))】後可以得到戰鬥服；另外如果沒有介紹書的話STORY Lv.2將無法進行，所以一定要向吉布爾(ギップル)討取。

＊事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
7【取得戰鬥服！(喬瑟街道)】	參照下面記載
向吉布爾討取介紹書	任務【綠洲調查】的條件(→P.348)

＊可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
服裝天球	フロラフルル	在任務 7【取得戰鬥服吧(喬瑟街道)】途中撿拾
效果配置盤	迷わざる者	得到「花精(フロラフルル)」(※1)
消費道具	ポーション×3	打開 6-2 參道的寶箱
	フェニックスの尾×2	打開 6-3 寺院前廣場的寶箱
	やまびこそう×2	打開 6-6 居住區(左)的寶箱
重要物品	アルベド語辞書	在 6-5 大廣間和吉布爾對話
	戰鬥服(※2)	完成任務 7【取得戰鬥服吧(喬瑟街道)】
	紹介状	在 6-2 參道或 6-6 居住區(左)向吉布爾討取(※3)

※1……只有在「花精(フロラフルル)」是第一個獲得的特殊服裝時才能同時得到
※2……戰鬥服S、戰鬥服M、戰鬥服L的其中一件
※3……只有在尚未獲得的情況下才能入手

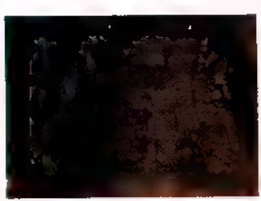
＊有關劇情 CHECK LIST

	劇情內容	發生條件/備註	達成率
1	與吉布爾的初次會面	到達 6-3 寺院前廣場(※4)	0.2
2	吉布爾的面試	完成申請後進入 6-5 大廣間(※4)	0.4
3	吉布爾一再確認	於❷時選擇「開玩笑的」，之後與 6-2 參道的吉布爾，有選項(※5)	0.2
4	打算參加了嗎？	於❸時選擇「開玩笑的」，之後與 6-6 居住區(左)的吉布爾對話，有選項(※4)	－
5	搶走重要的天球吧！	接近 6-1 喬瑟街道的女戰鬥員	0.2
任務7【取得戰鬥服！(喬瑟街道)】進行中			
6	想搶回天球的烏諾與沙諾	在 6-1 喬瑟街道撿拾「花精」	0.2

※4……只有在ST Lv.1時沒有引發的情況下才可能引發
※5……只有在ST Lv.1時沒有引發的情況下才可能引發，無論哪一個選項都對完成度的上升沒有影響

CHECK 暗中活動的露布爾戰鬥員

在完成任務 7【取得戰鬥服吧(喬瑟街道)】之前，從 6-3 寺院前廣場移動到 6-2 參拜道路的時候，就可以看見露布爾一夥的戰鬥員跑開。另外，因為露布爾一夥人佔據 6-1 喬瑟街道的關係，所以在完成任務 7【取得戰鬥服吧(喬瑟街道)】之前都沒有辦法使用機車來移動。



↑跑走的露布爾戰鬥員，在這裡可以獲得取得戰鬥服的提示

MISSION 7【取得戰鬥服吧！(喬瑟街道)】



開始條件	任務完成條件	可入手物品
接近 6-1 喬瑟街道的女戰鬥員	在 6-1 喬瑟街道撿拾「花精」，並打倒烏諾與沙諾	特殊服裝「花精」 效果配置盤「不惑者(迷わざる者)」 戰鬥服



STORY PICK UP

得到「花精」

在 6-1 喬瑟街道上撿拾掉落的特殊服裝天球「花精」，並打倒來襲的烏諾與沙諾+特級女戰鬥員就算任務完成。如果是第一次得到特殊服裝，那麼同時會得到效果配置盤「不惑者」。

BOSS BATTLE 烏諾+沙諾+特級女戰鬥員

DATA→P.307、P.309、P.299

使用「晚安之舞(おやすみダンス)」讓敵人進入睡眠狀態就可以輕鬆獲勝。敵人使用的大半攻擊都可以利用防護(プロテス)狀態減半損傷，也可以讓我方隊伍維持防護狀態下戰鬥。

STORY Lv. 2 幻光河 MOONFLOW



根據任務 I【販賣門票(チケットの販売)】中的進行過程演變，會對各種要素發生影響。注意如果不將票全數賣完，幻光河的章節就無法完成。

✱ 事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□ I【販賣門票！(チケットの販売！)】	影響幻光河的章節完成與否(→P.375)

✱ 可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
服裝天球	□ 魔銃士	在特定的條件下完成任務 I【販賣門票！(チケットの販売！)】(※1/→P.376)
效果配置盤	□ あふれる魔力	在特定的條件下完成任務 I【販賣門票！】(※1/→P.376)
裝備品	□ マッスルベルト	在特定的條件下完成任務 I【販賣門票！】(※1/→P.376)

※1……只在尚未得到的情況下才能入手

✱ 有關劇情 CHECK LIST

	劇情內容	觸發條件/備註	達成率
❶	□ 特布里(トーブリ)委託玩家賣票	向特布里攀談，內容將根據 C【護衛輸送車！(輸送車を護衛！)】完成與否，或是保護所有貨物不被搶走與否發生變化；有選項	(※2)
I【販賣門票！】進行中			
❷	□ 向特布里報告賣票成功	賣出6～10張票並完成任務，內容根據販賣票數、販賣差額、C【護衛輸送車！】完成與否發生變化	(※3)
❸	□ 向特布里報告賣票成功	賣出0～5張票並完成任務	—

※2……沒有完成 C【護衛輸送車！】時為0.2(無論哪個選項都對完成度沒有影響)
　：有完成時選擇「試試看」為0.2，選擇「不接受」為0
※3……有完成 C【護衛輸送車！】的時候為0；沒有完成的時候為0.2

❶特布里(トーブリ)委託賣票



↑如果在這之前沒有取得「魔銃士」的話，就會追加話語。

❷向特布里報告賣票成功



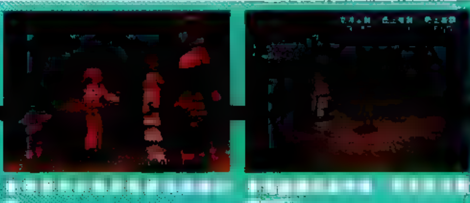
↑根據賣出門票的多寡，特布里的話語會有所變化。

MISSION I【販賣門票！】



開始條件	任務完成條件	可入手物品
向⑦南岸的特布里攀談，並接受賣票的委託	完成10人的交涉，或是向特布里表示「到此為止」。	服裝天球「魔銃士」 效果配置盤「滿溢的魔力(あふれる魔力)」

STORY PICK UP








販賣預售票

此任務要向幻光河的10個人兜售門票；交涉完10個人或者向特布里表示「不繼續了」就算任務完成。任務完成後特布里會送給玩家各種獎禮；請注意這個任務的結果會影響下列要素：

●門票的販賣方式

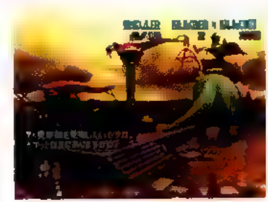
在幻光河對特定的人以●按鈕搭談就可以進行售票的交涉，進入交涉後請提出門票的價格：如果這個價格對方可以接受那麼交易就成功了。每次交涉時價格分為：200、500、1000、1500、2000等等，可從中自由選擇；那些可以用那個價位交涉請參照下方地圖。已經交涉過的人無論成功與否都不能再作第二次的交涉。

●關於差額

差額就是賣票總收入-票的總原價(=利益)。計算上如果變成0以下的話，差額會變成0；票的原價每張是1000基爾。不過在STORY Lv.1時有和特布里對話並進行 C【護衛輸送車！】，並在保護所有貨物不被搶的情況下完成的話，一張票的原價會是500基爾。

●任務完成時可得到的物品

根據販賣票數、販賣差額、C【護衛輸送車！】完成與否發生，特布里贈送的物品也會隨之變化(參照下表)。



↑以●紐搭談話表示對演唱會有興趣的人常常願意以高價購入門票。

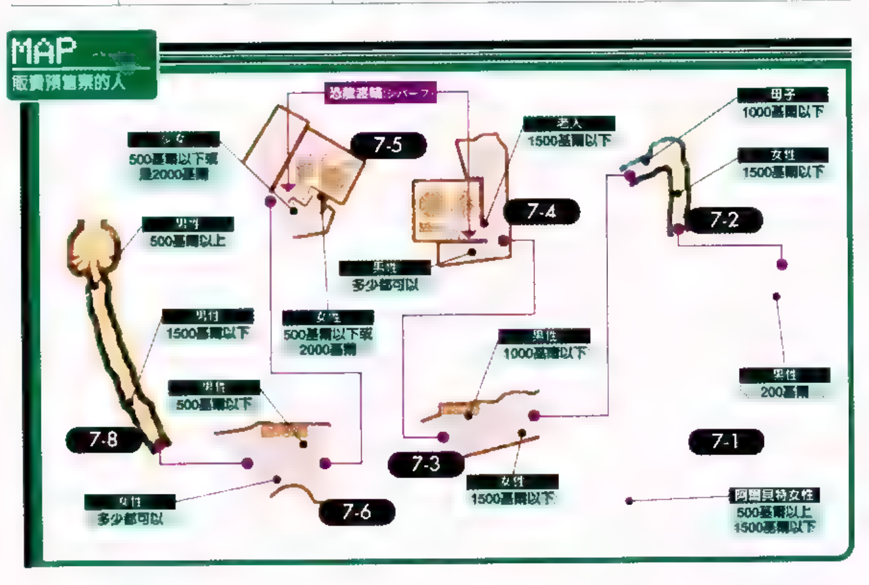
✻任務結果影響的要素

- ●幻光河的章節完成與否(→P.477)
- ●在STORY Lv.3幻光和演唱會的情況(→P.477)
- ●STORY Lv.5時能否進入特布里事務所(→P.459)
- ●特布里事務所中寶箱的內容物(→P.477)

✻任務完成時可入手物品

根據販賣票數	【輸送車を護衛！】完成與否	販賣差額	可入手物品
0～5張	—	—	無
6～9張	完成	有	效果配置盤「滿溢的魔力(あふれる魔力)」、販賣差額
		0	無
	未完成	有	服裝天球「魔銃士」、效果配置盤「滿溢的魔力」、販賣差額
		0	服裝天球「魔銃士」
10張	完成	有	效果配置盤「滿溢的魔力」、尊敬腰帶(マッスルベルト)、販賣差額
		0	效果配置盤「滿溢的魔力」、尊敬腰帶
	未完成	有	服裝天球「魔銃士」、效果配置盤「滿溢的魔力」、販賣差額
		0	服裝天球「魔銃士」、效果配置盤「滿溢的魔力」

MAP
販賣預售票的人



FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA

STORY Lv. 2 科特薩拉姆(グアドサラム)

戰鬥Lv.

GUADOSALAM

任務10【被偷的話就偷回去！(盗られたら盗り返す！)】開始後，途中就無法再到其他的區域去了；由於這個任務會遇到許多強敵，請讓隊伍成員升級至一定程度再挑戰。



＊事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□ 10【被偷的話就偷回去！】	→P.378
□ 賣情報	請參照右下

＊可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
效果配置盤	□ 癒しの光	完成任務 10【被偷的話就偷回去！】
飾品	□ 金のかみかざり	在特定的條件下打開 6-7 秘密區域的寶箱(→P.379)
	□ なやましげな香水	在特定的條件下打開 3-3 秘密區域的寶箱(→P.379)
重要物品	□ 阿卡基天球10	在 6-9 秘密區域調查天球
	□ 合体したスフィア	完成任務 10【被偷的話就偷回去！】

＊有關劇情 CHECK LIST

	劇情內容	聽取條件/備註	達成率
❶	□ 被趕回的海鷗團	在 9-1 全景靠近露布蘭的基地	0.2
完成任務6【露布蘭基地潛入準備！(ルブランアジト潜入準備！)】後			
❷	□ 終於要換裝了？	在 9-1 全景靠近露布蘭的基地；有選項(※1)	0.2
任務10【被偷的話就偷回去！】進行中			
❸	□ 潛入露布蘭的基地	任務開始後	0.4
❹	□ 拜託優娜去做「回饋」的烏諾等人	靠近 6-7 客廳的烏諾等人	0.2
❺	□ 幫露布蘭馬殺雞	❹之後靠近 6-8 個人房的露布蘭，如果馬殺雞不能讓她滿意會追加露布蘭的語音(※2)	0.2
❻	□ 馬殺雞中	幫露布蘭指壓背部：共16種類	—
❼	□ 露布蘭熟睡	按摩到露布蘭滿意為止	0.2
❽	□ 在開關旁邊發現秘密通路	之後調查 6-7 客廳的牆壁並發現開關	0.4
❾	□ 用無線通訊吵架結果被發現	於 6-9 秘密區域入口與烏諾戰鬥前	0.2
❿	□ 發現和之前被偷走不同的天球	調查在烏諾房間的天球	0.2
⓫	□ 天球影像「阿卡基報告2」	接續❿的部分	(※3)
⓬	□ 追上來的烏諾與沙諾	接續⓫的部分	0.2
⓭	□ 發現成對的破損天球	與露布蘭一夥戰鬥前	0.2
⓮	□ 勝負已決	與露布蘭一夥戰鬥後	0.2
⓯	□ 影片「究極機械兵器」	接續⓮的部分	—
⓰	□ 為了斯比拉的和平奮起吧！	接續⓯的部分	0.6

※1……無論選哪個選項都和完成度無關
※2……引發追加語音也對完成度沒有影響
※3……看過天球影像「阿卡基報告1」時為0.2，未看過為0.4

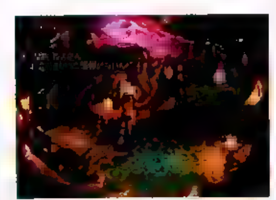
CHECK 當收集完戰鬥服

得到3件戰鬥服完成任務6【露布蘭基地潛入準備！(ルブランアジト潜入準備！)】(→P.365)後，就可以前往 9-1 全景的露布蘭基地入口。換上戰鬥服後任務10【被偷的話就偷回去！(盗られたら盗り返す！)】就會開始，並自動將場景移向露布蘭的基地。

EVENT 利用「賣情報」大撈一筆

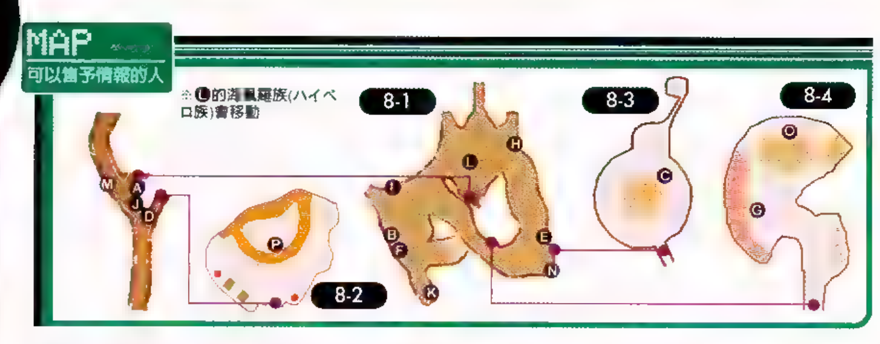
在 9-7 情報屋從店員身上聽取新情報，以10000買下之後，就開始「情報販子」事件。以提示為依據尋找需要情報的人，並以●鈕攀談以販賣情報；如果順利，可以得到售出的基爾。提示有兩個，和情報販子詢問新情報的時候就可以得到。

可以用●鈕攀談的次數僅限3次；而且若攀談對象不是需要情報的人，每一次價格就會下降10000基爾。情報提示以及提示所指的人請參照P.378。



⬆無論成功失敗，情報販賣都只能進行一次。

MAP
可以售予情報的人



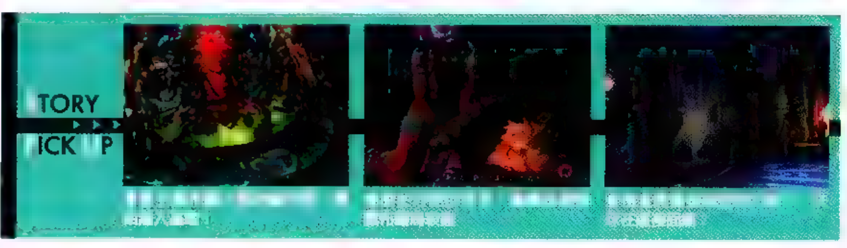
＊可以售予情報的人與提示的關係

場所	提示1	提示2	売値
A	是個很悠閒地坐著的傢伙	走出這裡應該馬上就能看到了	25000
B	她是女的吧	他們女孩子好像很喜歡講話	25000
C	在不知道那間屋子裡閒晃	他在看家嘛，好閒啊	25000
D	我記得是個擺著囂張姿勢的男人	應該在這裡外面附近吧	30000
E	好像在哪個門邊吧	該是在特布里事務所邊	30000
F	滿年輕的喔	說不定是在看門什麼時候開？	30000
G	應該在哪間屋子裡吧	他只是看東西可是什麼都不買	30000
H	這傢伙可能很想加入露布蘭他們吧	她不是男的喔	40000
I	他坐著啊，為什麼坐在那裡啊？	就在打不開的門附近嘛	40000
J	是個坐著的傢伙	是個矮矮的小鬍子	50000
K	在那個打不開的門邊啊	他好像很關心科特跟隱藏的關係	50000
L	是個讓人搞不懂在做什麼的人	是那個急躁傢伙的部下	50000
M	就在出口旁邊啦	應該在通往雷平原的出口那	60000
N	是女的沒錯	常常跟海鳳羅族說話	70000
O	他在令人意外的地方	好像為了生意在收集情報的樣子	80000
P	如果讓你覺得「怎麼可能！？」那就是他沒錯啦	他離妳最近喔！	100000

MISSION 10【被偷的話就偷回去(盗られたら盗り返す！)】



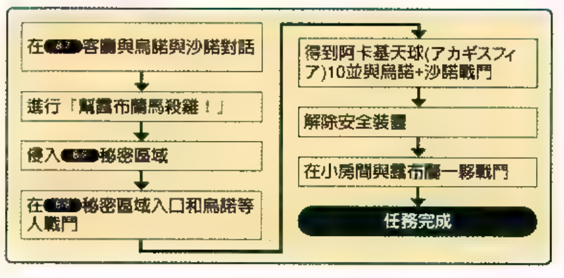
開始條件	任務完成條件	可入手物品
得到3件戰鬥服後接近露布蘭基地入口並攔裝	在8-2露布蘭基地的秘密區域打倒露布蘭一行	效果配置盤「治癒之光(癒しの光)」



任務的進行方式

這個任務的大略流程如右邊所示：完成「幫露布蘭馬殺雞！」前就算在8-7客廳調查一樣找不到開關，也進不了秘密區域。另外由於會和烏諾或沙諾等強敵戰鬥3次，請記得隨時紀錄前進。

＊任務的大略流程



滿足露布蘭

潛入露布蘭基地後首先要和8-7客廳的烏諾等人攀談。之後接近8-8個人房的露布蘭就會開始小事件「幫露布蘭馬殺雞！」；結束後故事就會繼續進行。

在「幫露布蘭馬殺雞！」當中只要按摩她的背部到她滿意為止。可以按的部位分為3×3格的9個部位；按下任一個部位，該部位隱藏的記號就會浮現，露布蘭的滿意度將依照記號的顏色上升。按完15下後滿意度在32以上就算過關；不到32就要重新挑戰。如果有重新挑戰過，那麼在8-9秘密區域的寶箱內容物也會跟著改變。

●記號的配置法則

各個記號將以紅色記號位置為基準，以下圖的法則配置；以按下的記號相對配置來推測紅色記號的位置吧。不過要是按到了紅色記號，那麼所有的記號將會重新配置。而滿意度若不到32而重新挑戰的話，所有記號的滿意度增加量也會有所改變。

✻記號的配置法則



✻滿意度的增加量

記號顏色	第一次	第二次以後
紅	+5	+5
橙	+2	+3
綠	+1	+2
藍	0	0

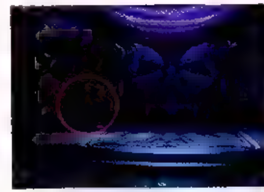


↑如果是這樣的配置，那麼紅色記號就在左上角。

侵入秘密區域

小事件「幫露布蘭馬殺雞！」結束後就調查8-7客廳內側左邊的牆壁吧；場景會自動移動到8-9秘密區域去。

在8-9秘密區域向前移動一段路後會發生與烏諾(基地入口)+特級女戰鬥員+特級男戰鬥員的戰鬥；烏諾使用的「激烈的擁抱(ハグハグ)」不但損傷極高(在1200左右)，而且連防護(プロテス)狀態都無法輕減傷害值，是相當有威脅性的攻擊。不過由於他只會在單獨一個人的時候才使用這個攻擊，請務必先將他打倒。如果能使用「鬥牛士之歌(マタドールの歌)」或「黑暗之舞(くらやみダンス)」戰鬥將可以輕鬆些。



↑調查這裡就可以發現打開通往8-9秘密區域門的開關。

寶箱的內容物是？

進入8-9秘密區域後，依照路線走到的第一個房間裡面放置著寶箱；內容物將根據玩家是在第一次就通過小事件「幫露布蘭馬殺雞！」，或是在第二次以後才通過而改變。

✻寶箱的內容物

按摩的結果	內容物
第一次就通過	金のかみかざり
第二次以後才通過	なやましげな香水

得到阿卡基天球(アカギスフィア)

在8-9秘密區域入口打倒烏諾等人後可以在路上的第二個房間得到阿卡基天球(アカギスフィア)10；接著就是和烏諾(烏諾房間)+沙諾(サノー)(烏諾房間)的戰鬥。這場戰鬥中讓如果能讓敵人陷入睡眠狀態的話會相當輕鬆，如果不行那麼讓我方成員維持防護(プロテス)狀態亦可。

解除安全裝置

打倒烏諾與沙諾之後安全裝置會啟動，要解除它必須壓下1～3(位置請參照P 670)3個開關；要解除開關1必須去碰觸陷阱才能到達開關1的位置。另外陷阱只要動過一次，必須讓優娜回到紀錄點附近才會重新啟動。

解除安全系統後再按下安全門上的開關就可以打開門，進入門後的小房間就會和烏諾+沙諾+露布蘭發生戰鬥，勝利後任務就完成了。



↑就算接觸到陷阱也只是移動到安全裝置開關1的位置，所以不必擔心受到損傷。

✸BOSS BATTLE

烏諾+沙諾+露布蘭

DATA➡P.308、P.310、P.311

一開始戰鬥對方就因露布蘭所使用的「迷你超強防禦(プチマイティガード)」進入防禦壁(シェル)+防護(プロテス)+恢復(リジェネ)的狀態，儘可能利用「解除異常狀態(デスペル)」解除這些狀態再攻擊。如果敵人維持在3個人的話會使用「再見的龍捲風(アディオスハリケーン)」，請儘速先打倒其中一個人。

另外敵人的攻擊會附加特殊效果：露布蘭是暗闇或沉默，沙諾是即死、詛咒、遲緩(スロウ)、石化和毒效果。請儘可能裝備防止石化或即死的裝飾品。



STORY Lv.2 雷平原

THUNDER PLAINS

在這裡進行支線事件「調整避雷塔」的結果，會影響之後的任務 S【擊退避雷塔的魔物！（避雷塔の魔物退治！）】中能得到的物品。由於這裡可以獲得效果配置器，請儘可能挑戰。

※ 事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□支線事件「避雷塔調整」	影響任務 S【擊退避雷塔的魔物！】(參照右邊記載)
□失落的席多	參照右下

※ 可入手物品 CHECK LIST

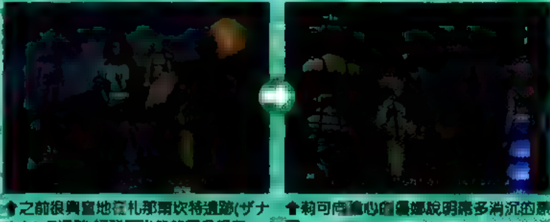
種類	名稱	入手方法
效果配置器	□もののふの誉れ	滿足特定的條件(→P.584)後向 9-4 旅行公司的阿爾貝特(アルベド)族男子詢問成績
裝飾品	□真珠のネックレス	打開 9-1 南部的寶箱
消費道具	□ポーション×3	打開 9-1 南部的寶箱
	□エーテル×2	打開 9-5 北部的寶箱
	□フェニックスの尾×2	打開 9-5 北部的寶箱
	□やまびこそう×4	打開 9-1 南部的寶箱
	□沈默手榴彈×2	打開 9-5 北部的寶箱

※ 背景劇情 CHECK LIST

	劇情內容	聽取條件/備註	達成率
❶	□席多意志消沉中	靠近 9-1 南部的席多(→P.357)(※1)	0.2

※1……ST Lv.2若沒有看到則在ST Lv.3即可

❶席多意志消沉中



↑之前很興奮地在札那爾坎特遺跡(ザナルカンド遺跡)開始觀光業的席多現在……

↑莉可向灰心的露露娜說明席多消沉的原因。

EVENT 幫忙調整避雷塔

在 9-1 南部或是 9-5 北部會有阿爾貝特(アルベド)族人在避雷塔旁邊做調整作業，連續向他攀談兩次並回答「幫忙」後，就可以開始支線事件「避雷塔調整」。這個支線事件的結果會影響STORY Lv.5的任務 S【擊退避雷塔的魔物！】(→P.461)。由於STORY Lv.3結束後就無法挑戰「避雷塔調整」了，請在STORY Lv.3結束前進行。



↑阿爾貝特族人會在離轉其他區域最近的避雷塔做調整。

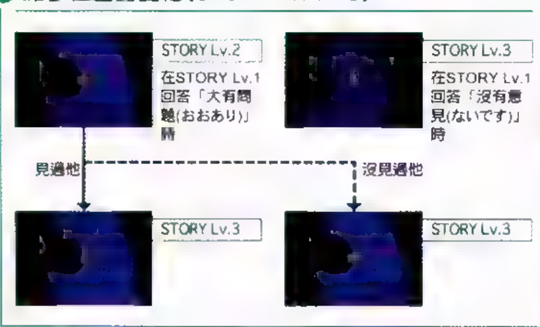
EVENT 在雷平原鬱卒的席多

如果在STORY Lv.1的任務 4【取得寶物天球！(お宝スフィアゲット!)】中向席多(シド)回答「大有問題(おおあり)」，那麼他會出現在 9-1 南部。與他對話除了提昇完成度之外，也會影響他在STORY Lv.3時的位置與對話內容。不過就算不在這裡和他說話，到了STORY Lv.3再向他攀談一樣可以提昇完成度。



↑如果要找席多，請到小地圖上有粉紅色×記號的位置。

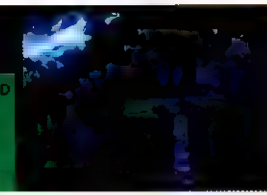
✪ 席多位置的變化(STORY Lv.2～3)



STORY Lv.2 馬卡拉尼森林

MACALANIA WOOD

任務 J【尋找樂團員！(楽団員を探せ！)】會影響之後各個區域的劇情，請記得一定要完成。另外要追蹤大赤屋(オオアカ屋)或是與德瓦梅爾(トワメル)對話，這是最後的機會。



事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□ D【追蹤大赤屋！(オオアカ屋を追え！)】	影響大赤屋章節的結果(※1/→P.353)
□ J【尋找樂團員！(楽団員を探せ！)】	影響幻光河章節的結果(→P.382)
□與德瓦梅爾(トワメル)再會	參照右下

※1……只有在尚未完成的狀況下可以進行挑戰

可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
服裝天球	□ 斬騎王	與[10-8]天球泉水的德瓦梅爾對話4次(※2)
效果配置盤	□ 別れの宣告	在特定的情況下和[10-1]南部的海佩羅族(ハイペロ族)對話(參照右邊記載)
	□ 迷わざる者	『斬騎王』を手に入れる(※3)
裝飾品	□ 銀の腕輪	打開[10-5]中央部(捷徑)的寶箱
	□ 氷の一閃	打開[10-2]中央部的寶箱
	□ ヘイストリング	完成任務 J【尋找樂團員！(楽団員を探せ！)】
	□ ミネルバビスチェ	與[10-1]南部的海佩羅族人對話(參照右邊記載)
消費道具	□ ハイポーション×2	打開[10-15]旅行公司前的寶箱
重要物品	□ アルベド語辞書	遇見在[10-15]旅行公司前尋找大赤屋的阿爾貝特族人(※2/→P.352)

※2……只有在尚未得到的情況下才能獲得
※3……只有「斬騎王」是第一個得到的特殊服裝才能獲得

特殊劇情 CHECK LIST

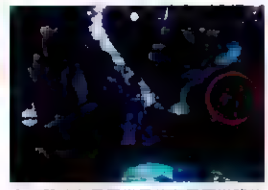
	劇情內容	觸發條件/備註	達成率
❶	□ 德瓦梅爾的謝罪	於[10-8]天球之泉和德瓦梅爾對話(※4)	0.2
❷	□ 科特族的現狀	❶之後和德瓦梅爾對話(※4)	0.2
❸	□ 德瓦梅爾的心願	❷之後和德瓦梅爾對話(※4)	—
❹	□ 德瓦梅爾交出天球	❸之後和德瓦梅爾對話(※4)	0.2
❺	□ 財團公司人員逼近旅行公司	靠近旅行公司(※4)	0.2
❻	□ 大赤屋「放我走吧！」	❺之後像出現於[10-15]旅行公司前的大赤屋攀談(※5)	—
❼	□ 大赤屋滾出來－！	❻之後折返回[10-7]通往湖的道路(※4)	0.2
❽	□ 旅行公司新開幕	與[10-16]旅行公司的林恩(→P.382)對話；在收集完所有戰鬥服之前會追加語音	—
❾	□ 我在找會演奏音樂的人～	和[10-1]南部的海佩羅族人對話，內容會依據有否完成任務 C【護衛輸送車！(輸送車を護衛！)】而變動；有選項。	0.2 (※6)
❿	□ 貝萊(ベライ)的請託	於❾中接收了海佩羅族人請託的情後與[10-8]天球之泉的貝萊對話	0.6
任務 D【追蹤大赤屋！(オオアカ屋を追え！)】進行中			
⓫	□ 大赤屋無路可走！	發現藏在[10-12]野營地的大赤屋(※4)	0.2
⓬	□ 大赤屋的内情	⓫之後向大赤屋攀談，有選項(※4)	—
任務 J【尋找樂團員！(楽団員を探せ！)】進行中			
⓭	□ 發現東加(ドンガ)	讓變身為蝴蝶的東加回復原來的模樣	0.2
⓮	□ 發現布克塔克(ブクタク)	讓變身為蝴蝶的布克塔克回復原來的模樣	0.2
⓯	□ 向貝萊報告	讓東加與布克塔克回復原來的模樣後向[10-8]天球之泉的貝萊攀談	—
任務 J【尋找樂團員！(楽団員を探せ！)】完成後			
⓰	□ 海佩羅族道謝的心意	[10-1]在南部與海佩羅族交談	—

※4……只有尚未引發的情況下才能引發
※5……只有尚未引發的情況下才能引發；大赤屋移動到畫面外就無法引發了
※6……只有選擇「接受」的情況下會再提升0.2

CHECK 尋找樂團員的海佩羅族人

與[10-1]的海佩羅族族人對話，他會請託玩家幫他尋找樂團員。接受後到[10-8]天球)之泉和貝萊對話後便可以開始任務 J【尋找樂團員！】。

任務結束後，再和剛剛的海佩羅族人攀談，可以獲得效果配置盤「離別的宣告(別れの宣告)」。如果在STORY Lv.1未和特布里對話就進行任務 C【護衛輸送車！】並且所有貨物都沒被搶走的話，還可以再得到女神胸甲(ミネルバビスチェ)。



↑一開始海佩羅族是位在正面道路的途中，和他對話過後便會出現在紀錄點的旁邊。

ITEM 如果要在STORY Lv.2獲得「斬騎王」……

要是之前沒有獲得「斬騎王」，只要在[10-8]天球之泉和德瓦梅爾(トワメル)對話便可得到，不過若是先接受了海佩羅族的請託，那麼必須先完成任務 J【尋找樂團員！】。



↑如果在STORY Lv.1曾和他對話過2次，那麼在這裡只要再和他對話2次即可。

CHECK 進入旅行公司的條件

在STORY Lv.1或2中如果在任務D[追蹤大赤鳥！(オオアカ屋を追え！)]後將大赤屋的行蹤告訴阿爾貝特族人的話，在STORY Lv.2就可以進入10-16旅行公司。

在這裡除了可以使用紀錄點及商店以外，還可以和林恩對話。不過若是在支線事件「挖掘」當中讓大赤屋上了飛空艇(→P.383)，那麼之後直到STORY Lv.2結束前都無法再進入旅行公司。

附帶一提，在得到S、M、L的戰鬥服之前，林恩會告知玩家有關靈布蘭一夥的情報。

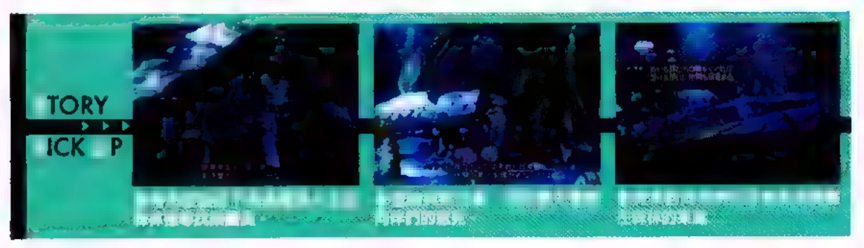


⬆只有在STORY Lv.2時才能與林恩對話及使用阿爾貝特族的商店。

MISSION J【尋找樂團員！】



開始條件	任務完成條件	可入手物品
在10-?兩部接受海鳥羅族人的請託後與10-?天球之泉的貝萊對話	讓東加與布克塔克回復原來的模樣後向10-8天球之泉的貝萊攀談	—



讓樂器亞人種回復原來模樣

找出變身成蝴蝶的東加和布克塔克讓他們變回原來的模樣吧。在森林裡變身成蝴蝶的樂器亞人種除了他們倆還有3個小孩；任何一位只要玩家進入蝴蝶圓圈的中心他們就會回復。單純只是要完成任務的話，只要在讓東加與布克塔克回復原來的模樣後向10-8天球之泉的貝萊攀談即可；不過若是讓3名樂器亞人種小孩也一併回復的話，後面就可以得到效果配置盤「狂暴的風(吹きすさぶ風)」(→P.412)。

在此任務中通過10-5中央部(捷徑)的特定兩個地點時，一定會和魔人遭遇。

⬆讓東加與布克塔克回復原來的模樣後場景會自行移動到貝萊的位置

任務的影響

這個任務的完成與否除了影響效果配置盤「狂暴的風」的取得之外，其餘影響記載於右面。

✻本任務對其他區域的影響

- ●幻光河章節的結果(→P.477)
- ●STORY Lv.3幻光河演唱會的情況(→P.477)
- ●於STORY Lv.5能否進入科特羅拉姆(グアドサラム)的特布里(トーブリ)事務所，以及事務所寶箱的內容物(→P.459)

樂器亞人種們的位置

有蝴蝶的場所如圖片所示，只要進入蝴蝶圓圈的中央他們就會回復；只有小孩❶的時候要抓準時機跳進圓圈才行。

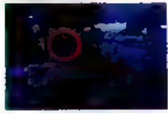
東加(ドンガ)
10-5中央部(捷徑)



布克塔克(ブクタク)
10-13神聖之泉



小孩❶
10-8天球之泉



小孩❷
10-8天球之泉



小孩❸
10-3北部



STORY Lv. 2 比卡內爾沙漠

BIKANEL DESERT



就算之前有跟娜姐拉(ナーダラ)看過介紹書，還沒完成任務 8【綠洲調查(オアシス調査)】之前就無法挑戰支線事件「挖掘」。如果還沒拿到介紹書，請到喬瑟寺院去拿取。

※ 事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□ 8【綠洲調查(オアシス調査)】	→P.384
□ 支線事件「挖掘」	→P.515
□ 救出挖掘中的大赤屋	影響大赤屋的章節故事(參照右下)

※ 可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
服裝天球	□ 馬其那重機兵	在任務 8【綠洲調查】中撿拾獲得
效果配置盤	□ 防衛の時	在任務 8【綠洲調查】中撿拾獲得
	□ 迷わざる者	得到「馬其那重機兵(マキナマズル)」(※1)
重要物品	□ アルベド語辞書	於支線事件「挖掘」中挖掘出土
	□ 戰鬥服(※2)	完成任務 8【綠洲調查(オアシス調査)】

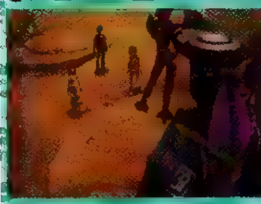
※1……「馬其那重機兵(マキナマズル)」必須是第一個獲得的特殊服裝才可能得到
※2……戰鬥服S、戰鬥服M、戰鬥服L其中一件

※ 有關劇情 CHECK LIST

	劇情內容	觀看條件/備註	達成率
1	□ 娜姐拉的說明	向娜姐拉攀談；持有介紹書的時候有選項(※3)	0.2
2	□ 娜姐拉委託調查綠洲	滿足接受娜姐拉委託的條件	0.2
任務 8【綠洲調查】進行中			
3	□ 是不是部個？	11.3 到達綠洲	—
4	□ 先教訓沙諾和他的部下再剝衣服	得到「馬其那重機兵」	—
完成任務 8【綠洲調查】後			
5	□ 因為挖掘快累壞的大赤屋	靠近在砂漠南部挖掘的大赤屋(參照右邊記載)，有選項	—

※3……只有在[illegible]引發的情況下才能引發，無論選哪一個選項對完成度都沒有影響。

④ 先教訓沙諾和他的部下再剝衣服



↑靈布蘭一夥也對漂流到綠洲的東西很有興趣。

⑤ 因為挖掘快累壞的大赤屋



↑在砂漠南部可以看到為了賺錢還債被強制勞動的大赤屋。

CHECK 娜姐拉委託調查綠洲

之前有進行任務 E【阿爾貝特機械的零件挖掘】時，向 11.2 砂漠西部的娜姐拉攀談，她會委託玩家進行綠洲的調查；如果沒進行過，那麼在讓她看過介紹書要離開的時候她就會提出委託。之後只要向莱達說要出發到綠洲，任務 8【綠洲調查(オアシス調査)】就會自動開始。



↑如果沒進行過任務【阿爾貝特機械的零件挖掘】，必須要在任務完成後再和娜姐拉對話

EVENT 救出在砂漠中被迫挖掘的大赤屋

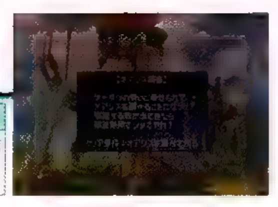
於任務 D【追蹤大赤屋！(オオアカ屋を追え!)】時如果通報大赤屋的所在並結束任務的話，在支線事件「挖掘」中到砂漠南部的話，他會以亂數機率出現。向他攀談後選擇「好啊(いいよ)」之後他就會被運到飛空艇。如果選擇「不好(ダメ!)」，那就無法完成大赤屋的故事章節(→P.483)。



↑大赤屋在小地圖中綠色的　記號位置。

BASIC GUIDANCE
STORY Lv.1
STORY Lv.2
STORY Lv.3
STORY Lv.4
STORY Lv.5
劇情分歧圖
飛空艇
比塞特島
賢力卡島
盧卡
米賀街道
香菇岩街道
喬瑟寺院
幻光河
科特爾拉姆
雷平原
馬卡拉尼森林
比卡內爾沙漠
培貝爾
維平平原
卡卡賈特山
札那爾坎特遺跡
異界

MISSION 8【綠洲調查】



開始條件	任務完成條件	可入手物品
接受娜姆菈調查綠洲的委託後出發至綠洲	在綠洲岸邊打倒沙諾等人	特殊服裝「馬其那重機兵」效果配置盤「防衛之時」戰鬥服



STORY PICK UP

在綠洲撿拾服裝天球

一到達綠洲，就請撿拾在岸邊的特殊服裝天球「馬其那重機兵」；這時進入與沙諾+特級女戰鬥員×2的戰鬥，打倒他們就可以得到戰鬥服並完成任務。注意任務開始後如果不打倒他們就無法離開綠洲。

BOSS BATTLE

沙諾+特級女戰鬥員×2

DATA➡P.310、P.299

使用「鬥牛士之歌」便可以避過大部分的攻擊；雖然也可以使用「黑暗之舞」，不過要是歌姬陷入沉默狀態就無法使用，這時候請盡快解除。



⬆沙諾會使用引發沉默或暗闇的狀態異常攻擊

於STORY Lv.1～3的安格拉曼尤攻略法

在STORY Lv.1～3當中，有時在支線劇情「挖掘」時會出現安格拉曼尤這個強敵；戰鬥時請注意以下幾點：

●安格拉曼尤使用的攻擊

安格拉曼尤在戰鬥開始約60秒左右(無論ATB速度設定如何)會使用「天地大亂」將優娜等人全數趕離戰場(不會GAME OVER)；或者在HP低於右下表的「終了HP」時同樣會使用「天地大亂」。所以如果想在STORY Lv.1～3當中擊倒安格拉曼尤，必須使用沒有讓反擊空隙，並且能在短時間內給予大損傷的攻擊。

●能力值的變化

安格拉曼尤的HP基本上會繼承上一場戰鬥的HP；不過若是HP低於「終了HP」時，下一場戰鬥將會回復至右表「回復HP」的程度，而且該場戰鬥的防禦力與魔法防禦力都會變成255。

●對應方法

最推薦的方式是3個人都連續使用「神速扳機」的戰術(➡P.715)；只要連鎖不中斷，敵人就無法使用「天地大亂」，雖然很花時間但可以確實打倒它。不過自STORY Lv.2以後，由於達爾維與羅利丘會一同出現，連鎖會因這兩體的攻擊中斷，這個戰術就無法實行了。

STORY Lv.3時裝備惡魔貓(キューソネコカミ)並在危急狀態，只要使用能多段攻擊的技能就可以有效給予打擊。使用加速狀態的「神速扳機」或是賭博「四般」，就可以從超過「終了HP」的狀態下一口氣打倒安格拉曼尤。



⬆STORY Lv.2之後達爾維與羅利丘會一同出現，但是無法攻擊這兩個敵人。

依據STORY Lv.而變化的安格拉曼尤特徵

STORY Lv.	一起出現的敵人	最大HP	終了HP	回復HP
1	—	333444	300099	300099
2	達爾維		233410	266755
3	達爾維、羅利丘		166722	200066

FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA

STORY Lv.2 培貝爾

BEVELLE



培貝爾地下有幾個和任務無關的機關，雖然都是些複雜的機關，但只要解開就能得到寶貴的裝飾品。請參考P.386找尋寶箱。

＊事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□ 11【培貝爾潛入大作戰！】	→P.387

＊可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
服裝天球	□ ダークナイト	打開12-23迷宮(6)的寶箱(→P.386)
效果配置盤	□ ふみにじる者	打開12-12封印設施(下層2)的寶箱(→P.386)
裝飾品	□ 真珠のネックレス	打開12-10封印設施(上層)的寶箱
	□ ガラスのバックル	打開12-10封印設施(上層)的寶箱
	□ タマのすず	與12-2中心街的巴瑟對話(參照右邊記載)
	□ リボン	打開12-11封印設施(下層1)的寶箱
	□ 血ぬられた……	打開12-17牢獄的寶箱(→P.386)
	□ しぼりだす……	打開12-13封印設施(下層3)的寶箱(→P.386)
消費道具	□ ポーション×8	打開12-6試鍊之間的寶箱
	□ ハイポーション×4	打開12-6試鍊之間的寶箱
	□ ハイポーション	打開12-19迷宮(5)的寶箱
	□ エーテル×4	打開12-14迷宮(1)的寶箱
	□ フェニックスの尾×4	打開12-6試鍊之間(下層)的寶箱
	□ フェニックスの尾×5	打開12-17牢獄的寶箱
	□ 万能薬×3	打開12-6試鍊之間(下層)的寶箱
	□ 万能薬×3	打開12-6試鍊之間(下層)的寶箱
	□ 万能薬×4	打開12-14迷宮(1)的寶箱
	□ チョコボの尾	打開12-8準備室的寶箱
基爾	□ 3000ギル	打開12-6試鍊之間(下層)的寶箱
	□ 500ギル	打開12-10封印設施(上層)的寶箱

＊有聲劇情 CHECK LIST

	劇情內容	聽取條件/備註	完成度
❶	□ 將天球還給新艾波黨	將天球還給新艾波黨	0.6
完成任務 10【被偷的話就偷回來！】後			
❷	□ 潛入培貝爾	到訪培貝爾，內容根據將天球還給青年同盟或新艾波黨而有所不同	0.2 (※1)
11【培貝爾潛入大作戰！】			
❸	□ 好像很亂的樣子	搭乘前往培貝爾宮的浮遊裝置	0.2
❹	□ 好像很亂的樣子	靠近12-9祈禱者之間的洞穴	—
❺	□ 露布蘭一夥去看守出口	前進至12-10封印設施(上層)的邊緣	0.2
❻	□ 無論敵人同伴都不准進去	於將天球歸還給新艾波黨的狀態下在12-10封印設施(下層1)向前進	0.2
❼	□ 他的天球是不是在這裡拍的？	到達12-17牢獄	0.4
❽	□ 牢獄的機關	跳上牢獄的機關(※2)	—
❾	□ 莉可，拜託妳了！	從牢獄的外圍向莉可拉發出指示；莉可的回答共兩種	—
❿	□ 與帕拉萊對峙	與帕拉萊(培貝爾)戰鬥前；內容會根據之前有否和他見過面發生變化	0.2 (※3)
⓫	□ 似乎有隱情的佩茵	與帕拉萊(培貝爾)戰鬥後	0.2
⓬	□ 向玩家攻擊的巴哈姆特	與巴哈姆特戰鬥前	0.2
⓭	□ 永遠的和平節開始崩潰	與巴哈姆特戰鬥後	0.8

※1……將天球交還給青年同盟或是新艾波黨都會再上升0.2
※2……如果在ST Lv.2沒有引發那麼在ST Lv.3、5亦可引發
※3……如果之前未和帕拉萊見過面會在上升0.2

CHECK 根據交還天球的對象而發生變化

在培貝爾的可移動範圍與發生事件會隨著STORY Lv.2開始時天球的交還對象而發生如下所記載的變化。

＊還給青年同盟時

- 只能在12-1巨大橋樑處移動(※4)
- 在12-1巨大橋樑處前進或是與人對話，就會受到防衛黨員或警備黨員攻擊
- 無法使用在12-1巨大橋樑處的運送台

＊還給新艾波黨時

- 可以移動至12-2中心街(※4)
- 可從12-2中心街的巴瑟手上得到鈴鐺(※4)
- 可以使用在12-1巨大橋樑處的移動裝置

※4……只有在任務 11【培貝爾潛入大作戰！】開始前

CHECK 任務開始的方式

任務 10【被偷的話就偷回來！】之後會強制移動到培貝爾。如果將天球還給新艾波黨，到達後會直接進入 11【培貝爾潛入大作戰！】；如果是還給青年同盟，那會在到達後發生與警備黨員×2+防衛黨員的戰鬥，勝利後才是任務的開始。



↑如果將天球還給新艾波黨，那就可以不必發生戰鬥。

ITEM 做成踏腳處得到緞帶

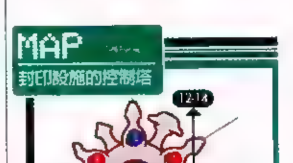
在12-10封印設施(上層)中央部做出階梯狀的踏腳處，再藉此進入12-11封印設施(下層)就可以得到緞帶。首先要碰觸控制塔(青)來解除封印設施的封鎖模式(→P.387)；並讓4～6段的踏腳處出現，再移動他們形成階梯狀藉以通往下層。

●浮動踏腳處的組成

要讓4～6段的踏腳處出現只需要碰觸3個控制塔(赤)；不過第1到2個塔會遇到99式衛士，第3個塔會遇到吉歐帕拉特的戰鬥。之後碰觸控制塔(赤)時該塔的紅色燈會閃爍，而讓4～6段踏腳處中對應的一個就可以移動；再去碰觸控制塔(青)就可以移動這些踏腳處。另外碰觸控制塔(青)的時候會與特定的敵人戰鬥。

●緞帶入手法(例子)

以最短路徑做出階梯狀的踏腳處，只要在所有踏板出現後，以「●→●→●」「●→●」「●→●→●」即可(順序可以不同)。



✱碰觸控制塔(青)時發生的變化

位置	碰觸時踏板的反應	出現的敵人
●	順時針轉1/6圈	護法守護者
●	1/2圈	——
●	逆時針轉1/6圈	吉歐帕拉特

✱控制塔(赤)與踏板的對應

位置	對應的踏板
●	由上數來第4段
●	由上數來第5段
●	由上數來第6段

ITEM 通過牢獄上方得到裝飾品

在12-17牢獄有五個籠子以圓形排列的巨大牢獄，讓這個牢獄迴轉並通過其上便可以得到有裝飾品「激發潛能……(しぼりだす……)」與「染血的……」的地點。

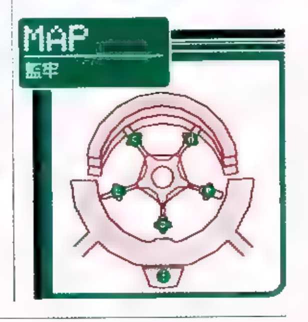
●牢獄的構成

牢獄會自動迴轉，不過壓下●的開關就會停止；只要在到達●處的牢獄向下降的時候停止，就可以跳上牢獄上方。爬上去後再移動到外圍就可以●鈕指揮莉可讓牢獄停止或迴轉。要到外圍可以經由●或●，但外圍有三層，移動時只能從同樣高度的牢獄才行。好好指揮莉可並移動到目標的樓層吧。

各個牢獄在移動1/5圈時會上下移動，迴轉與上下是連動的也就是說當轉了1圈(=1/5圈×5)時，牢獄的位置關係會還原。

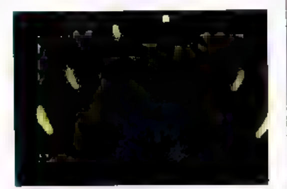
●裝飾品的入手法(例子)

當到達●的牢獄下降時跳上去，從●移動到外圍就可以得到「染血的……」；留在外圍讓牢獄轉4/5圈後，以外圍→●→●→外圍的順序移動就可以得到「激發潛能」。不過由於第一次跳上牢獄時莉可一定會讓牢獄啟動迴轉，所以必須先回到●處整個重來一次。



ITEM 到達「蹂躪者(ふみにじる者)」的放置位置

在12-15迷宮(2)站在如下圖的位置時會出現移動台，乘著它前往對岸就可以到達效果配置器「蹂躪者」的地點。



⬆當通路出現斷層時只要站在中央的區塊，地板就會發光，移動台也會升上來。

ITEM 得到「暗黑騎士」的方法

站上在12-19迷宮(5)左右兩邊漂浮小島的開關，在12-20迷宮(6)就會出現踏腳處，讓玩家可以到達服裝天球「暗黑騎士」的位置。

✱正面傳送台的移動關係

左右傳送台的狀況		正面傳送台的移動地點
左	右	
○	○	不動
—	○	左邊小島
○	—	右邊小島
—	—	中央小島

○……表示目前正在12-19

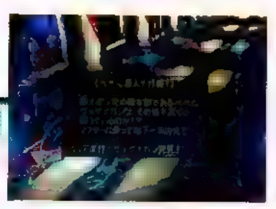
要到左右的小島只要從12-18迷宮(4)的中央傳送台即可到達。不過正面傳送台的移動位置將隨著左右移動台是否在12-18迷宮(4)而定，請調整傳送台的的位置來移動到左右兩邊的小島。



⬆利用左右的傳送台回到12-19迷宮(5)後再跳進洞穴裡，就可以留下傳送台而回到12-18迷宮(4)。

MISSION 11【培貝爾潛入大作戰！】

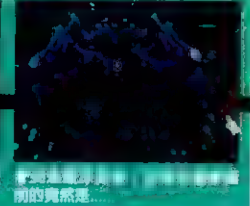
開始條件	任務完成條件	可入手物品
完成任務 10【被偷的話就偷回來！】之後移動到培貝爾(→P.385)	在12-21大深度區域擊敗巴哈姆特	—



STORY PICK UP







馬士達出場

本任務進行中馬士達會在12-1巨大橋樑經營店面；當優娜等人進入12-8準備室之後馬士達也會移動到此地。

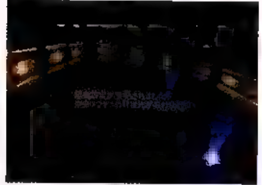
突破培貝爾地下

這個任務要潛入到培貝爾的地下深處，並打倒頭目就算完成。1～3順序則如下：

1 乘坐傳送台至培貝爾宮

任務一開始先前往新艾波黨本部，但如果是將天球謅給青年同盟就會在12-1巨大橋樑要前進之時遭遇防衛黨員與警備黨員的攻擊。

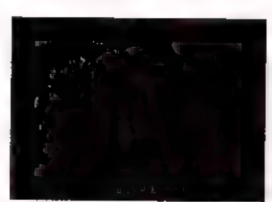
進入本部之後，先站上12-4新艾波黨本部(右房間)的開關，以打開12-5新艾波黨本部(左房間)的牆壁。在這牆壁後面，有操作12-3新艾波黨本部(房間)中央傳送台的開關。操作這個開關將前進目標設定為培貝爾宮後，就可以搭乘中央傳送台至12-6培貝爾宮・試練之間。



↑中央的傳送器，調查裡面的裝置會到本部上層，調查前方的裝置會到培貝爾宮。

2 解除封鎖模式

到達12-9新禱者之間後，會自動移動到12-10封印設施(上層)。順著此地的邊緣前進(=畫面右側)並交代露布蘭等人看守出口後，就可以沿著鐵鍊下至中央部分。之後會與砲機兵13型×2戰鬥；勝利後就可以開始解除封印設施的封鎖模式。



↑沿著牆板的邊緣前進警報就會響起，優娜們會將看守出口的任務交給露布蘭等人。

要解除封鎖模式，只要碰觸三個控制塔(青)並將出現的敵人打倒即可。解除後沿著出現的踏板向下就可以前進至12-14迷宮(1)；而碰觸控制塔(青)時出現的敵人，第1.2次是零式機士，第3次是魔法守護者。

3 突破迷宮

在12-16迷宮(3)途中道路會中斷，這時按下●爬上兩邊的柱子就會出現橋，渡過這座橋向更裡面前進吧。當爬上一邊柱子之後柱子會向下沉，這時只能從側面爬上去。

從12-18迷宮(4)開始，要搭乘左右兩邊的傳送台到12-19迷宮(5)；在這裡要踏上兩個開關，之後就能使用更裡面的傳送台了。搭乘此傳送台到達12-20迷宮(6)後，稍微向前進就會發生與帕拉萊的戰鬥；之後在12-21大深度區域擊敗巴哈姆特之後就算完成任務了。

BOSS BATTLE

帕拉萊
DATA→P.314

讓我方成員進入防護狀態戰鬥會很有效率；要是被攻擊而陷入停止狀態，只要利用加速狀態撐過去即可。敵人若受到多次的攻擊，就會使用「徹甲彈」，請盡量別使用「神速扳機」之類的攻擊。

巴哈姆特
DATA→P.295

在戰鬥途中會發生由5開始的倒數，當變成0後就會使用「百萬噸核擊」；如果敵人一開始倒數就馬上回復我方的HP吧。另外「百萬噸核擊」可用防禦壁狀態減輕損傷。

STORY Lv.2 和平平原

CALM LANDS



除了會發生一項任務外，還會在此遇到利安與艾德兩人。完成任務 K【掃蕩遺跡內的魔物！】後就可以進行支線劇情「陸行鳥牧場」

＊事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□K【掃蕩遺跡內的魔物！】	影響庫拉斯可的故事章節完成與否（→P.389）
□支線劇情「陸行鳥牧場」	→P.506
□支線劇情「公司PR」	影響和平平原的故事章節完成與否（→P.553）
□支線劇情「幫兒子找新娘」	→P.555
□支線劇情「野狼獵殺」	→P.562
□支線劇情「斷腸奔跑」	→P.564
□支線劇情「翼之峰巒」	→P.566
□支線劇情「修行的成果」	→P.586
□利安與艾德 之1	請參照右邊記載

＊可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
服裝天球	□アイテムシューター	完成任務 K【掃蕩遺跡內的魔物！】
效果配置盤	□街道の風	完成任務 K【掃蕩遺跡內的魔物！】
消費道具	□エーテル×2	打開[illegible]南部的寶箱
	□フェニックスの尾	打開[illegible]谷底的寶箱
	□フェニックスの尾×2	打開[illegible]山谷間之橋的寶箱
	□フェニックスの尾×2	打開[illegible]中央部的寶箱
	□チョコボの羽×2	打開[illegible]中央部的寶箱
重要物品	□ナギ・割引パス	搭乘10次浮游艇(※1)

※1……只有在尚未獲得的情況下才能入手

＊有關劇情 CHECK LIST

	劇情內容	觸發條件/備註	完成度
❶	□公司點數的說明	到達[illegible]南部或是[illegible]北部(※2)	—
❷	□來到和平平原的利安與艾德	靠近旅行公司的利安與艾德，內容會因ST Lv.1時有否聽取奇曼里與加利克的對話而改變（※3）	0.2
❸	□庫拉斯可發現新天地	即時連結發生時到訪和平平原（→P.389），有選項(※4)	0.2
❹	□庫拉斯可因為魔物而煩惱	❸之後到達[illegible]設施遺跡(※5)	0.2
❺	□求助的庫拉斯可	❹之後向[illegible]設施遺跡的庫拉斯可攀談(※5)	—
❻	□庫拉斯可的夢實現了？	在任務 K【掃蕩遺跡內的魔物！】中打倒[illegible]的所有魔物(※5)	0.2

※2……只有在尚未引發的情況下才能引發，如果在ST Lv.2未引發那麼在ST Lv.3、5亦可
※3……無論是哪個內容都不會影響完成度
※4……無論選哪個選項都不會影響完成度
※5……如果在ST Lv.2未引發那麼在ST Lv.3、5亦可

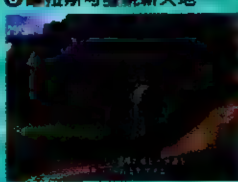
❷來到和平平原的利安與艾德



↑在旅行公司遇見口晴藏族少年，他們為了長老奇曼里的而在斯比拉旅行。

↑如果在ST Lv.1有聽奇曼里說過，會知道他們就是「跑出山裡的孩子們」。

❸庫拉斯可發現新天地



↑來到和平平原的庫拉斯可，他相信他找到了理想的地方

❹庫拉斯可因為魔物而煩惱



↑庫拉斯可為了遺跡內的魔物煩惱，將困擾告訴優娜。

CHECK 庫拉斯可會留在和平平原

如果在4-4米韓街道・旅行公司前有讓庫拉斯可搭乘飛空艇(→P.369)，那麼會在和平平原發生及時連結；之後直接將飛空艇開到和平平原，庫拉斯可便會在向優娜道謝後離開。跟著庫拉斯可到達13-4設施遺跡，與他攀談並選擇「我試試看（やってみる）」，任務K【掃蕩遺跡内的魔物！】就會開始。而只要在此時讓庫拉斯可留在13-4設施遺跡，就算在STORY Lv.3、5也可以開始這個任務。

EVENT 在旅行公司的利安與艾德

到13-2中央部的旅行公司會遇到從卡卡賣特山上下來的利安與艾德；在這裡與他們的對話會影響STORY Lv.5能否得到效果配置盤「不屈的鬥志」（→P.459）。



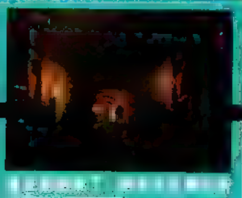
↑與他們的對話會讓在STORY Lv.3再會時的對話發生變化。

MISSION K【掃蕩遺跡内的魔物！】

開始條件	任務完成條件	可入手物品
到達13-4設施遺跡，與庫拉斯可攀談並選擇「我試試看（やってみる）」	將戰鬥勝利5次後會出現的藍元素×3打倒	服裝天球「道具射手」 效果配置盤「街道之風」







打倒遺跡内的怪物

任務開始後，13-5遺跡內會配置共16匹的怪物，這當中只有1匹是真的，其餘全是幻影。幻影在碰觸後就會消失，只有碰到真的怪物才會進入戰鬥；勝利後所有怪物會重新配置，然後重複上面過程。戰鬥勝利滿5次後，會在紀錄點附近出現藍元素×3，將其打倒任務便完成。

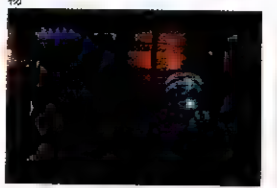
如何分辨真怪物與幻影

可以藉由怪物們所朝的方向來判斷真魔物的所在位置；15批的幻影全部都是像著真怪物的。只要一一確認所有幻影所朝的方向就可以知道真怪物的地點。

當碰觸幻影超過3次，魔物就會重新配置，並且會出現提示；當提示出現過3次，在怪物的頭上就會出現箭頭，可以參考箭頭去尋找真怪物的位置。



↑如果相鄰的兩個怪物向著完全不同的方向，那就表示其中一個是真的怪物。



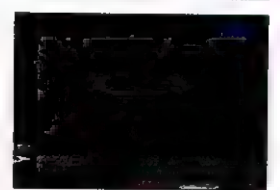
↑藍元素的幻影如果沒有箭頭，是無法判斷朝向何方的。

戰鬥敵人的種類

在任務中一共會戰鬥6次；所遇到的敵人如底下所示。可以在事前整備好身上的裝備以有利的方式戰鬥。

＊戰鬥時遇到的怪物

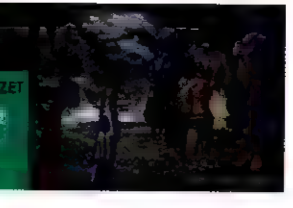
戰鬥場次	戰鬥的對手
第1戰	石龍子
第2戰	皇后長鬚虎+安梅特
第3戰	石龍子+安梅特
第4戰	安梅特×3
第5戰	石龍子+皇后長鬚虎
第6戰	藍元素×3



↑真正的怪物會和戰鬥中出現的怪物有同樣的外觀。

STORY Lv.2 卡卡賽特山

MT. GAGAZET



與STORY Lv.1相同，向龍藏族人攀談就會出現選項，可以選擇向他們表示的意見。而現在 14-5 新禱者斷崖(裏)的上部由於吹著強風，所以無法前往卡卡賽特遺跡

事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
9【取得戰鬥服吧!(卡卡賽特山)】	→P.391
支線劇情「取得龍藏族人的信賴」	將影響STORY Lv.3與加利克的戰鬥等要素(→P.588)
給奇曼里的意見 之2	影響能否入手服裝天球「調教士」(參照右邊記載)

可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
效果配備器	□ 岩のごとく	完成任務 9【取得戰鬥服吧!(卡卡賽特山)】
裝備品	□ ホワイトケープ	打開 14-5 新禱者斷崖(裏)的寶箱(參照右邊記載)
消費道具	□ ハイポーション	打開 14-6 斷崖洞窟(通路)的寶箱
	□ フェニックスの尾	打開 14-7 斷崖洞窟(小房間)的寶箱
	□ エリクサー	打開 14-4 新禱者斷崖(表)的寶箱(參照右邊記載)
重要物品	□ 戰鬥服(※1)	進行任務 9【取得戰鬥服吧!(卡卡賽特山)】(→P.391)

※1……戰鬥服S、戰鬥服M、戰鬥服L的其中一種

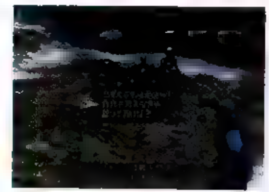
特殊劇情 CHECK LIST

	劇情內容	觸發條件/備註	完成度
❶	□ 奇曼里提供情報	向奇曼里攀談	0.2
❷	□ 奇曼里要煩惱了	❶之後向奇曼里攀談，有選項(※2)	0.2
❸	□ 長老的職務	❷之後向奇曼里攀談	—
❹	□ 急於復仇的加利克	向加利克攀談，有選項	—
❺	□ 聽取龍藏族人悲痛的加利克	❹之後向加利克攀談	—
❻	□ 在斷崖發現戰鬥員	❶之後到達 14-4 新禱者斷崖(表)	0.2
❼	□ 由於強風而無法到達遺跡	從 14-5 新禱者斷崖(裏)向遺跡前進	—
任務9【取得戰鬥服吧!(卡卡賽特山)】進行中(分歧Ⓐ/→P.391)			
❽	□ 在溫泉發現戰鬥員，烏諾惱羞成怒	從 14-5 新禱者斷崖(裏)順著道路前進至溫泉	—
❾	□ 盡情玩的女戰鬥員逆襲	與女戰鬥員戰鬥前	—
任務9【取得戰鬥服吧!(卡卡賽特山)】(分歧Ⓑ/→P.391)			
❿	□ 在溫泉發現戰鬥員，優娜、莉瑾、佩因三人泡溫泉	從 14-5 新禱者斷崖(裏)爬上岩層到達溫泉正上方	0.2
⓫	□ 女戰鬥員的逆襲	與女戰鬥員戰鬥前	—
⓬	□ 烏諾的逆襲	與烏諾戰鬥前	—
任務9【取得戰鬥服吧!(卡卡賽特山)】進行中			
⓭	□ 通信，作戰成功	❾或⓬之後	(※3)

※2……[illegible]
※3……❾之後的狀況是0，⓬之後的狀況是0.2

EVENT 向龍藏族人表示意見

14-1 山門與奇曼里對話後就可以開始任務 9【取得戰鬥服吧!(卡卡賽特山)】；在開始注意在這項任務開始之前無法爬上 14-4 新禱者斷崖(表)。另外和奇曼里與龍藏族人對話中的選項和STORY Lv.1時相同，會影響能否得到服裝天球「調教士」(→P.417)與後來跟加利克的戰鬥(→P.418)。



↑與奇曼里對話過後再一次攀談就會出現選項。

CHECK 浮島要用走的才能靠近

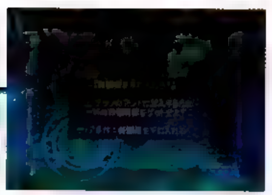
卡卡賽特山的 14-4 新禱者斷崖(表)與 14-5 新禱者斷崖(裏)的浮島，如果優娜是以跑步靠近就會飄到遠處；如果想打開浮島上的寶箱，就必須用步行(將左類比稍稍傾斜輸入)的方式靠近。飄走的浮島只要優娜遠離至某個程度就會回到原來位置。



↑如果是在 14-4 新禱者斷崖(表)，大約移動到這裡就可以折返了。

MISSION 9【取得戰鬥服吧！(卡卡賽特山)】

開始條件	任務完成條件	可入手物品
在14-1山門與奇雯里對話後到達14-4祈禱者斷崖(表)	從分歧Ⓐ或分歧Ⓑ(參考下圖)中打倒烏諾與特級女戰鬥員	效果配置盤「堅若磐石」戰鬥服

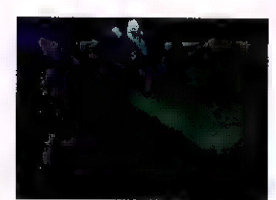




可以有兩種分歧

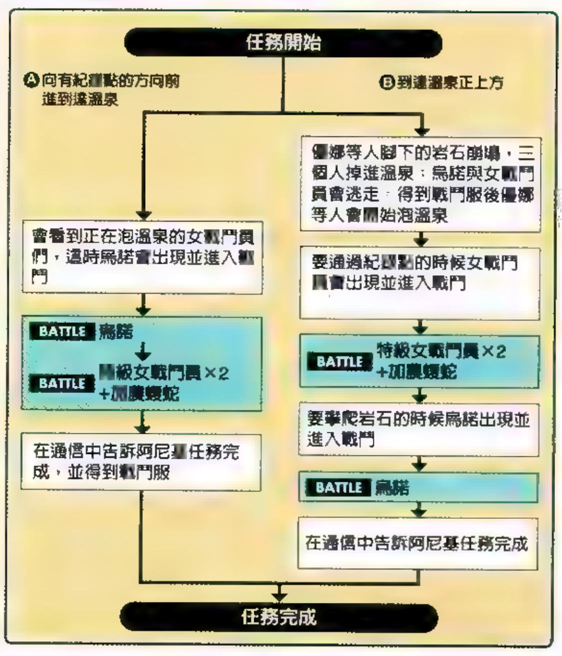
本任務會由於開始後在14-5祈禱者斷崖(裏)向何處移動而有兩種不同的分歧。具體來說，分為從14-5祈禱者斷崖(裏)向有紀錄點的道路前進，或是爬上溫泉正上方(參照底下的圖片)，依照右圖一般分歧。

附帶一提的是，分歧Ⓐ與分歧Ⓑ除了戰鬥順序與是否為連續戰鬥外，事件內容也有很大的不同；但完成後得到的物品是一樣的，玩家可以選擇自己喜歡的劇情進行。

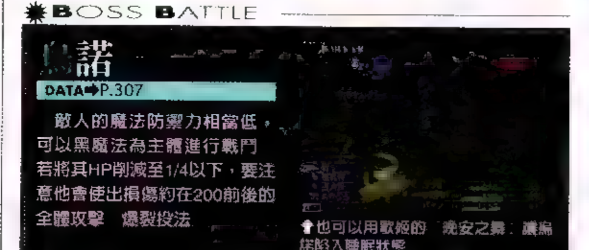

↑14-5從祈禱者洞窟(裏)攀登，就這麼向前進就是分歧Ⓑ。


↑分歧Ⓐ會看到女戰鬥員的入浴鏡頭；如果是分歧Ⓑ就會看到優娜、莉瑰泡溫泉……。

✻任務的流程



✸BOSS BATTLE



↑也可以用歌姬的「晚安之舞」讓烏諾陷入睡眠狀態

STORY Lv.2 札那爾坎特遺跡

ZANARKAND RUINS

支線劇情「秘密的任務」會影響札那爾坎特遺跡的章節故事完成與否(→P.482)，不過由於在STORY Lv.3也可以挑戰，所以不在這時候完成也可以。



事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□支線劇情「秘密的任務」	影響札那爾坎特遺跡的章節故事完成與否(→P.590)

可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
消費道具	□ハイポーション×2	打開15-3通路的寶箱
	□ハイポーション×2	打開15-6大廣間的寶箱
	□エーテル×2	打開15-6大廣間的寶箱
	□フェニックスの尾×2	打開15-4內部的寶箱
	□フェニックスの尾×2	打開15-6大廣間的寶箱
	□エリクサー×2	打開15-6大廣間的寶箱
	□万能薬	打開15-3通路的寶箱
	□万能薬×2	打開15-6大廣間的寶箱
	□万能薬×3	打開15-6大廣間的寶箱
	□手榴弾×2	打開15-3通路的寶箱
	□L爆弾×2	打開15-3通路的寶箱
	□月のカーテン	打開15-8試練之間的寶箱
	□光のカーテン	打開15-8試練之間的寶箱
	□魔力の薬	打開15-8試練之間的寶箱
	□魔除薬	打開15-4內部的寶箱
基爾	□1000ギル	打開15-8試練之間的寶箱

有關劇情 CHECK LIST

	劇情內容	發生條件/備註	完成度
❶	□優娜因為客人太多而感到困擾	由15-2通過向前進	0.2
❷	□依沙爾的煩惱	和15-3通路的依沙爾對話，內容會根據ST Lv.1時向席多的回答以及有否在雷平原遇上席多而有3種變化(※1)	0.2

※1……無論是哪個內容對完成度沒有影響

❶優娜因為客人太多而感到困擾





↑優娜心裡重要的場所，依然是觀光客雲集滿座。

❷依沙爾的煩惱



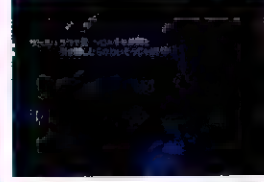
↑因為猴子增加太快而煩惱的依沙爾；席多似乎也不在這裡。

EVENT 從依沙爾的口中聽聽對猴子的話

依沙爾身在15-5艾波=廣場．通路，向他攀談就可以開始支線劇情「秘密的任務」。另外如果在「秘密的任務」進行中將猴子帶出15-4艾波=廣場．內部，會被依沙爾以如下表的對話勸誡。

依沙爾的台詞

猴子的名字	依沙爾的台詞
白吉	優娜小姐，把白吉和其他同伴拆散太可憐了
春	妳很喜歡阿春嗎？不過請不要讓牠出到外面來
夜夫	優娜小姐，夜夫就由我帶回牠同伴那吧
安眠	優娜小姐，麻煩妳...安眠他很害怕孤零零的一個人
梅彥	這裡會出現怪物，梅彥就交給我吧
祥子	優娜小姐，祥子我會好好照顧的
夏	優娜小姐，不要太刺激小夏，牠很敏感的
下之助	優娜小姐，妳要把下之助帶到哪去？我希望讓牠待在我留意得到的地方
熊次郎	別讓熊次郎到外面來！如果迷路就糟糕了
刀	小刀好像很害怕，優娜小姐，還是交給我吧
金太	金太做了什麼事嗎？那就由我處理吧
月月	這樣不好啊優娜小姐，月月還是跟同伴生活比較幸福啊



↑帶出去的猴子會被收回去，必須要重抓一次。



【故事等級3】

從蘇比拉的各地寺院出現了許多怪物；海鷗團為了擊退怪物開始「助人團」的工作。就算是一些和怪物無關的區域，也會發生一些和後來STORY Lv.4～5的劇情及結局的事件；請不要忘了去完成。

STORY Lv.3 MISSION MAP

…必須任務

卡卡賽特山
O【阻止龍藏族出戰】
（→P.418）

和平平原
K【掃瀉遺跡內的魔物！】（※1）
（→P.389）

馬卡拉尼之森
M【確保旅行公司的安全！】
（→P.413）

和平平原
N【救出觀光客！】
（→P.416）

比卡內爾沙漠
T【尋找仙人掌人】
（→P.464）

雷瑟寺院
14【擊退寺院裡的魔物！(雷瑟寺院)】
（→P.409）

米韓街道
L【阻止失控機械！】
（→P.408）

齊力卡島
13【擊退寺院裡的魔物！(齊力卡寺院)】
（→P.403）

比塞特島
12【擊退寺院裡的魔物！(比塞特寺院)】
（→P.400）

※1……只有在ST Lv.2時未完成才能挑戰

＊即時連結發生條件

區域	發生條件
比塞特島	開始就發生
齊力卡島	開始就發生
魯卡	——
米韓街道	——
香菇岩街道	只有在ST Lv.2開始時將天球還給青年處理時於開始發生
雷瑟寺院	將 12【擊退寺院裡的魔物！(比塞特寺院)】與 13【擊退寺院裡的魔物！(齊力卡寺院)】兩個任務都完成
幻光河	——

區域	發生條件
科特薩拉姆	——
雷平原	——
馬卡拉尼之森	——
比卡內爾沙漠	開始 T【尋找仙人掌人】
培貝爾	只有在ST Lv.2一開始時將天球還給新艾波賽時於一開始發生
和平平原	——
卡卡賽特山	——
札那爾坎特遺跡	——

Rikku's EYE



STORY Lv.3

到底怎麼回事啊!?

在培貝爾地下找不到究極機械兵器，佩茵也什麼都不肯說；加上那個巴哈姆特……連應該在『大災厄』消滅後一起消失的召喚獸都出現了，還向我們攻擊耶！

優娜一定大受打擊吧……2年前那一天，為了蘇比拉的所有生命忍住淚水和召喚獸們訣別了……結果現在用這樣的方式和過去心靈相通的夥伴再會，竟然還不得不打倒它。連不是召喚士的我都覺得這些回憶已經夠沉重了……

而且啊！現在蘇比拉各地的寺院都不斷冒出怪物，到處都傳來SOS！有點搞不清楚狀況了…這樣下去那優娜的和平節會變成啥樣子啊？

現在努吉跟帕拉萊也不知道跑哪去，青年同盟跟新艾波黨都是一片混亂，一點用都沒有。

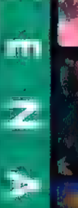
青年同盟雖然有之前討伐隊的露琪兒隊長這種好人，可是大部分還都是些不聽人話的角色。雖然香諾岩街道的本部已經慢慢回復秩序，但是一些情報和指令根本沒傳達到齊力卡去；竟然還說「什麼怪物都是艾波黨說的謊話啦！」現在怎麼可以扯大家後腿呢？

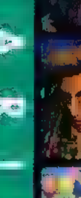
還有啊，那個什麼新艾波黨，根本和以前『大災厄』還在的時候一樣嘛！究極機械兵器的事也不肯老實說出來；平常聽命令聽習慣了連腦子都不肯動。現在帕拉萊不在，黨裡面還以為是什麼人隱瞞了真相，現在懷疑來懷疑去地起內鬨。

現在還像個樣子能夠發揮機能的組織，大概只剩下吉布爾率領的馬其那派了吧；說是說組織啦，不過實際上這只是一群愛玩機械的阿爾貝特族年輕人組成的團體。況且自從我們族人遭受寺院迫害的時候起就已經養成了靠自己的判斷來生存的習慣，就算現在領袖不在也一樣不會慌慌張張的啦！喬瑟寺院交給馬其那派絕對ok！

結果當我們放心的進行收費助人海鷗團工作，去比賽特和齊力卡擊退怪物的時候聽說連吉布爾都不見了；真是個大笨蛋！

等等！蘇比拉三個大組織的領袖都失蹤了…我聰明的腦袋告訴我這不尋常！於是我很有自信的







提出推理說這其中必有緣故，結果佩茵竟然說這是廢話：為什麼——！

總之，斎瑟寺院就先交給馬其那派的人，我們出發去四處尋找，結果發現吉布爾了喔！我們看到他偷偷潛入培貝爾，追上一看，天啊！培貝爾地下的深處竟然還有努吉跟帕拉萊在呢！原來他們3個在這裡開秘密會議。

從他們說的話聽來，他們好像很早就認識了，可是不知為何當場好像快吵起來，結果3個人竟然拿槍互指……這時候…我……我看到了！我看到從那個人身上冒出幻光蟲，然後幻光蟲進入另外一個人的身體！

接著就有怪物攻擊我們，等我們發現的時候吉布爾他們已經不在了。佩茵好像和他們3個認識的樣子，可是她現在什麼都不肯說，真是的，這樣不是讓人更搞不懂了嗎？

然後我們就回到斎瑟去，因為馬其那派似乎在苦戰中的樣子。好不容易打倒了和機械融合的召喚獸依克西翁：結果發現這裡也和比賽特，齊力卡一樣祈禱者像不見了：變成一個很深的大洞……就在我們往下看的時候，依克西翁竟然放出最後的電擊，優娜為了閃躲竟然掉進……

啊啊！怎麼辦？把辛拉的通信天球放進去也沒反應……優娜……妳絕對不可以出事啊！

Spira's EYE

因感受到敵意而一時間覺醒的究極機械兵器，如同受驚的野獸一般逃向蘇比拉的地底——逃進被稱為異界的生命能源之海。

實際上這並不只是由於恐懼而來的行動，而是它為了與有敵意的敵人交戰準備吸收能源的自我防衛機能中的一環。而距離它最近，也被認為最有效率的能源，就是已經進入深沉睡眠不再作夢的祈禱者們。

由培貝爾的巴哈姆特開始，這具由冬眠中醒來的機械兵器將祈禱者像——也就是包含了召喚獸力量的意識體——一個接一個的吞噬進去。

這時候身為究極機械兵器一部份的「他」利用其強力的意念，將所有為了通知人民異狀而實體化的召喚獸納入控制之下；究極機械兵器為了吞噬祈禱者所挖出通往異界的隧道，變成了讓異界裡能源所轉換成的怪物們湧出的通道，而召喚獸就變成負責迎擊想擊退怪物之人的守門人。

另一方面，寄宿於不適合用來操縱究極機械兵器身體的「他」，藉著3名組織領導人的聚會，得到了移至目標人物身上的千載難逢機會，只要利用這個擔心因攻擊致使究極機械兵器覺醒，而採取管理方式的人的身體，就可以不刺激這纖細的破壞兵器並接近它。

利用他們之間的友情和由於自己的干涉所產生的不信任感，「他」潛入了精神生出破綻的新宿主身上，這個人比原來的宿主更容易控制，他得到了可以自由操控的身體，並前往在異界深處沉眠的究極機械兵器……

就在通往地底的途中，「他」察覺了千年來一直尋找的戀人的氣息。是的，就如同自己現在還存在一樣，「他」相信她也一定是為了毀滅蘇比拉而覺醒的。於是，他終於在充滿幻光的異界深淵發現了「他」所愛的人——蓮的身影。

「我們毀滅它吧！毀滅這個充滿惡意的蘇比拉，將這一切都一起毀滅，我們也一起消失吧……」

連在好不容易找到的蓮面前都這麼呢喃著，絕望之影再度朝向地底深處：朝向那機械之神正等待解放的所在地——異界之核。

STORY Lv.3 ◆主要事件

區域	事件	頁數	可入手物品		
			服裝天球	效果配置盤	重要物品
飛空艇	庫拉斯可離開飛空艇	P.398	—	—	—
	大赤團離開飛空艇	P.398	—	—	—
比塞特島	12【擊退寺院裡的魔物!(比塞特寺院)】	P.400	—	—	—
	支線劇情「射擊遊戲試練」	P.580	—	—	—
	利用攝影天球尋找小型通信天球	P.401	—	狂暴巨人	—
賓力卡島	13【擊退寺院裡的魔物!(賓力卡寺院)】	P.403	武士	—	—
	支線劇情「尋找巢居的猴子」	P.583	—	混沌的漩渦	—
	突破關將	P.402	—	—	—
魯卡	播天球大會	P.404	賭徒	白色刻印 尋寶人	—
米賽街道	L【阻止失控機械!】	P.406	—	不鬆懈的攻擊	—
	有關林恩偵探的各種要素	P.405	—	—	—
蘑菇岩街道	與同努吉行蹤的蕾琪兒	P.407	—	—	—
喬瑟寺院	14【擊退寺院裡的魔物!(喬瑟寺院)】	P.409	—	不動搖的防禦	—
	和吉布爾對戰	P.408	—	—	—
幻光河	特布里的表演進行中	P.410	—	—	—
科特羅拉姆	天球上映會	P.410	—	—	培貝爾地下的紀錄1 培貝爾地下的紀錄2 牢獄的天球
	請梅珍說明	P.410	—	—	—
	打開[illegible]秘密區域的寶箱	P.410	—	—	阿卡基天球4
雷平原	利安與艾德 之2	P.411	—	—	—
馬卡拉尼之森	M【確保旅行公司的安全!】	P.413	狂戰士	劍士的驕傲	—
	在森林裡發現的秘密朋友	P.412	—	烈風	—
比卡內爾沙漠	T【尋找仙人掌人】	P.464	—	—	—
	支線劇情「修行的成果」	P.586	—	—	—
培貝爾	發覺潛入培貝爾	P.414	—	野性的血脈	—
	努吉、巴拉來、吉布爾的對話	P.414	—	—	阿卡基天球1
和平平原	N【救出觀光客!】	P.416	—	四重之力	比塞特的鑰匙
卡卡賽特山	O【阻止隆藏族出戰】	P.418	—	滿足的治癒	—
	迎接優娜的奇曼里	P.417	調教士	—	—
札那爾坎特遺跡	—	—	—	—	—
異界	洞口前	P.409	—	—	阿卡基天球2 阿卡基天球3

※ST Lv.1～2可以完成的任務與可以獲得的物品基本上是除外的

STORY Lv.3 故事等級 ◆必須事件路線

STORY Lv.3 START!

順序不同

比塞特島
- ◆在 1-12 民家(瓦卡的家)向露露攀談了解怪物的出現情況
- ◆在 1-15 大廣場向貝克雷爾攀談，聽取瓦卡的所在地與貝克雷爾的意見

MISSION
12【擊退寺院裡的魔物!(比塞特寺院)】 (→P.400)

齊力卡島
- ◆到訪 2-3 朵娜的家，並聽取朵娜願意幫忙潛入寺院的對話在
- ◆ 2-2 居住區突破崗哨
- ◆通過 2-5 齊力卡森林的捷徑

MISSION
13【擊退寺院裡的魔物!(齊力卡寺院)】 (→P.403)

科特蘭拉姆
- ◆到訪 8-7 客廳，從扁諾&沙諾處聽取雷布蘭喪氣的情報
- ◆在 8-8 個人室裡向雷布蘭攀談
- ◆靠近 8-7 客廳的扁諾&沙諾，得知要觀看在培貝爾所拍的天球影像
- ◆進入 8-9 秘密區域右側的房間，觀看天球影像「沙諾的視點」
- ◆於 8-9 秘密區域調查天球，觀看天球影像「千年前的牢獄」

篇瑟寺院

MISSION
14【擊退寺院裡的魔物!(篇瑟寺院)】 (→P.409)

異界
- ◆在 16-6 異界深淵聽見口哨聲

STORY Lv.3 COMPLETE!

●即時連結發生的區域會改變

如果在STORY Lv.2開始是將天球還給青年同盟會發生在香菇岩街道；若是還給新艾波黨則是發生在培貝爾。還給青年同盟時並不會發生什麼特別的事件，還給新艾波黨時可以在培貝爾得到效果配置盤等等道具(→P.414)

●設置通信天球

在STORY Lv.3下表中的地點確認辛拉出現，或是直接搭乘飛空艇到達該地的區域時，通信天求就會被設置完成。設置後可以在STORY Lv.4～5時在飛空艇上觀看設置場所的情況。

✻大災厄拉會設置通信天球的地點

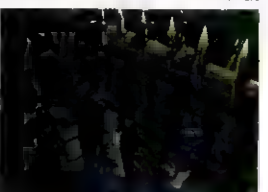
區域	設置地點
比塞特島	1-7 全景
齊力卡島	2-3 寺院前廣場
盧卡	3-9 中央廣場
米籟街道	4-4 旅行公司前
	4-7 新道北部(※1)
香菇岩街道	5-8 外觀(※2)
篇瑟寺院	6-5 大廣間
幻光河	7-3 南岸召喚獸鳥車乘處(入口)
科特蘭拉姆	8-1 全景
雷平原	9-1 南部

區域	設置地點
鹿卡拉尼之森	10-1 南部
	10-15 旅行公司前
比卡內爾沙漠	11-1 沙漠西部
	11-4 仙人掌人自治區
培貝爾	12-1 巨大橋樑
和平平原	13-2 中央部
	13-5 遺跡
卡卡貝特山	14-1 山門
	14-4 祈禱者斷崖(表)
札那爾坎特遺跡	15-1 週邊

※1……靠近辛拉就會設置
※2……將天球還給新艾波黨時會被丟進海裡

●經由多娜的幫助前進至寺院

在STORY Lv.3要到齊力卡寺院去，必須先突破波雷特=齊力卡的崗哨並通過齊力卡森林的捷徑，這些行動必須要朵娜的幫助，首先就到 2-3 朵娜的家去吧。另外要在齊力卡森林發現捷徑，必須靠近3個被封鎖的地點(看見如右圖的鏡頭後)後前往森林入口處稍左邊的地點。



●即時連結的發生與消滅

完成比塞特島與齊力卡島的任務後，會在篇瑟寺院發生即時連結，此時若香菇岩街道或培貝爾的即時連結還在的話就會消失。另外這個時間點到進入與依克西翁戰鬥前，可以在培貝爾看見重要的事件(→P.414)。

●這裡有關係到結局的事件

有否在科特蘭拉姆進行一連串的事件與是否在異界聽見口哨聲，都是玩家自行決定是否引發。不過這些是達成復活結局所必要的行動。



STORY Lv.3 飛空艇

AIRSHIP "CELSIUS"

有讓大[illegible]登上飛空艇的話那麼有否在STORY Lv.3以前還清他的債[illegible]有著非常重要的意義。另外如果讓[illegible]庫拉斯可還在飛空艇上，他會在STORY Lv.3[illegible]時[illegible]



事件[illegible] CHECK LIST

名稱/內容	備註
在居住區歇息	影響[illegible]尼基的[illegible](→P.448)
庫拉斯可離開飛空艇	影響 K【掃[illegible]內的[illegible]物！】(參照右邊記載)
大赤屋離開飛空艇	影響大赤屋的章節故事完成與否(參照右下)

可入手[illegible] CHECK LIST

[illegible]	名稱	入手方法
消費道具	□ハイポーション×4	打開 [illegible] 動力室的寶箱
	□エーテル×3	打開 [illegible] 動力室的寶箱
	□フェニックスの尾×6	打開 [illegible] 動力室的寶箱
	□万能薬×5	打開 [illegible] 動力室的寶箱

[illegible] CHECK LIST

	[illegible]內容	[illegible]取條件/備註	完成度
❶	□海[illegible]開始幫助人的工作	ST Lv.3開始後	0.8
❷	□還清債務的大赤屋[illegible]而泣	將大赤屋的債務全數還清(※3)	
❸	□一切都有所[illegible]	[illegible] 12【擊退寺院裡的魔物！(比蘇特寺院)】與 13【擊退寺院裡的魔物！(賓力卡寺院)】兩個任務都完成後	0.6

※也可以[illegible]「[illegible]」「[illegible]」「[illegible]」[illegible]，[illegible]請參照P.338

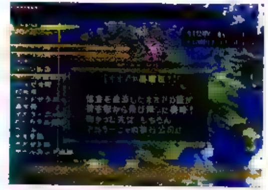
※1……可以在ST Lv.1～2、4～5引發(在ST Lv.1～2會[illegible]為債務全數還清時的劇情一部[illegible])

EVENT 庫拉斯可離開飛空艇

讓庫拉斯可一直搭乘飛空艇直到STORY Lv.3，他會離開飛空艇到和平平原去。之後就可以在 13-5 和平平原・遺跡進行任務與支線劇情(→P.388)。讓庫拉斯可搭乘飛空艇的方法請參考P.347、P.369。

EVENT 還清債務後大赤屋會離開飛空艇

讓大赤屋搭乘飛空艇(→P.353、383)並將其債務還清之後，他就會離開飛空艇到馬卡拉尼湖的旅行公司去。另外如果在STORY Lv.2結束前還清時，他會在STORY Lv.3一開始時離開；如果是在STORY Lv.3以後才還清的，那麼他會在還清後立刻離開。



↑庫拉斯可或大赤屋離開時，會在地圖選擇畫面上顯示相關訊息

❶海[illegible]開始幫助人的工作



↑從寺院裡[illegible]了許多怪物，海[illegible]決定先停止天球獵人的活動改為助人[illegible]



↑努吉和帕拉[illegible]乎失蹤了，到[illegible]在哪呢？

❸一[illegible]有所[illegible]



↑[illegible]辛拉也不知道為什麼寺院會出現怪物



↑[illegible]似乎想到了什麼而自言自語。



↑突然從[illegible]寺[illegible]了SOS，決定去[illegible]並將救助[illegible]。

STORY Lv.3 比塞特島

BESAID ISLAND

任務⑫〔擊退寺院裡的魔物！(比塞特寺院)〕開始後就可以進入1-18試練之間；而如果在和平平原免費得到了比賽特的鑰匙，從這時候開始就可以得到搜尋天球。



事件關聯 CHECK LIST

名稱/内容	備註
□ ⑫〔擊退寺院裡的魔物！(比塞特寺院)〕	→P.400
□支線劇情「射擊遊戲」	影響STORY Lv.5貝克雷姆是否會作出射球動作(→P.572)
□支線劇情「射擊試練」	→P.580
□利用比塞特的鑰匙得到搜索天球	→P.400
□利用搜尋天球尋找小型通信天球	→P.401

可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
效果配備盤	□荒れ狂う巨人	打開通過1-4洞窟後1-5瀑布道路的寶箱(※1/→P.401)
	□呪われし蛇	通過支線事件「射擊遊戲」的Lv.5(※1)
	□神秘の守り	通過支線事件「射擊遊戲」的Lv.1(※1)
裝飾品	□氷神の指輪	打開1-19試練之間的寶箱(※2)
	□お気に入り	打開1-13試練之間的寶箱(※2)
	□月の腕輪	打開1-5瀑布道路的寶箱
	□アダマンタイト	通過支線事件「射擊遊戲」的Lv.9(※1)
消費道具	□ハイポーション×2	打開1-4洞窟的寶箱
	□エクスポーション	打開1-1海邊的寶箱
	□エーテル×3	打開1-4洞窟的寶箱
	□魔力の泉×2	打開1-16試練之間的寶箱
—	□サーチスフィア	打開1-17僧侶之間(右)的寶箱(→P.400)
基爾	□2500ギル	打開1-1海邊的寶箱

※1……只有在尚未獲得的情況下才能入手
※2……在支線劇情「射擊遊戲」後讓此寶箱出現才能入手

有聲劇情 CHECK LIST

	劇情內容	觸發條件/備註	完成度
❶	□告知詳情的露露	在瓦卡的家與露露對話	0.2
❷	□爭吵的貝克雷姆與瓦卡	❶之後離開瓦卡的家：如果在ST Lv.2沒見過貝克雷姆就會追加語音(※3)	0.8
❸	□以通信天球與阿尼基對話	在1-9全景調查通信天球：一共有3種	—
❹	□阿尼基的自言自語	在1-9全景靠近通信天球：一共有5種	—
❺	□貝克雷姆的藉口	在1-15大廣間向貝克雷姆攀談	0.2
任務⑫〔擊退寺院裡的魔物！(比塞特寺院)〕進行中			
❻	□發現受傷的瓦卡	靠近1-13試練之間的瓦卡	0.2
❼	□襲擊而來的瓦爾法雷	與瓦爾法雷戰鬥前	0.2
❽	□寺院的回憶	與瓦爾法雷戰鬥後	0.4

※3……追加語音並不會影響完成度

CHECK 如果要讓任務開始

剛到達就進入比塞特寺院也無法通過1-15大廣間：首先請到1-12瓦卡的家去聽露露解釋詳情吧。之後離開屋子就會發現瓦卡與貝克雷姆爭執後進入寺院；之後在1-15大廣場與貝克雷姆攀談任務就會開始了

❷爭吵的貝克雷姆與瓦卡



↑離開瓦卡家後會發現在辛拉設置通信天球時，瓦卡和貝克雷姆在爭吵。

❹阿尼基的自言自語



↑從飛空艇的通信天球看僧侶的阿尼基偷偷在自言自語，好可憐……

❺貝克雷姆的藉口



↑對貝克雷姆而言艾波與寺院都是過去的遺物，是該與怪物一起燒掉的東西……

MISSION 12【擊退寺院裡的魔物!(比塞特寺院)】

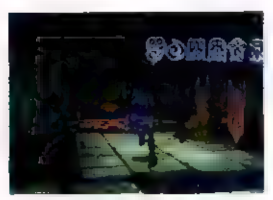
開始條件	任務完成條件	可入手物品
在[illegible]大廣間向貝克雷姆攀談	在1-19準備室擊敗瓦爾法雷	—



任務並沒有時間限制

雖然任務一開始貝克雷姆說：「我不等太久喔！」不過其實並沒有時間上的限制，就算先回飛空艇也無所謂。

在任務中，雖然會在1-18試練之間與1-19準備室與敵人發生戰鬥，但其他地方並沒有任何障礙，只要打倒瓦爾法雷任務就算完成。



↑1-18試練之間也已經沒有機關，什麼都不必做就可以通過

BOSS BATTLE

瓦爾法雷

DATA➡P.294

利用裝飾品或是效果配置盤充份提昇魔法防禦的話，光是配置一個白魔導士持續使用「祈禱」就可以輕鬆打倒它。如果用劍技「破魔力」使敵人陷入魔力下降狀態，可以更減輕所受的損傷。

由於瓦爾法雷的魔法防禦很低，也可以使用黑魔法攻擊。這時候敵人所使用會對MP造成損傷的「音速之翼」會很麻煩，不過只要邊使用黑魔導士系的技能「MP吸收」邊用黑魔法技能攻擊，就不會發生MP不足的情形。



↑只要提昇我方的魔法防禦，再讓敵人陷入魔力下降10的狀態，就算是「威力射擊(シューティング・パワー)」的損傷也不過如此

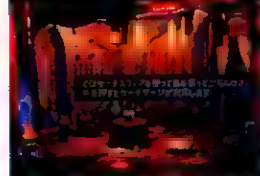


↑讓黑魔導士使用「狂火」或是「超冷」可以有相當大的損傷

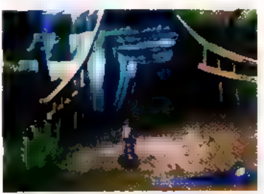
ITEM 利用比塞特的鑰匙得到搜尋天球

在1-17僧官之間(右)有一個鎖上的寶箱，如果有比塞特的鑰匙就可以開啟並得到搜索天球(→P.401)，但要注意如果回到飛空艇搜索天球會自動歸還到前述的寶箱裡。

比塞特的鑰匙在STORY Lv.2再比塞特村的商店以90萬元的價格販賣(→P.339)。而在STORY Lv.3以後可以在和平平原的任務N【救出觀光客！】(→P.416)中從觀光客身上免費得到。



↑關於搜索天球的情報，1-17僧官之間(左)的僧官相當熟悉



↑當持有搜索天球的時候會在特定的地圖上在畫面右下表示



↑進入STORY Lv.3之後鑰匙一定已經賣出去了

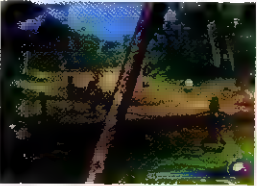
EVENT 利用搜索天球尋找解除密碼

在1-4洞窟入口附近的操作盤上輸入4個正確的數字(解除密碼)牆壁就會打開出現隱藏通路；在通路的另一邊有裝著效果配置盤「狂暴的巨人」的寶箱。

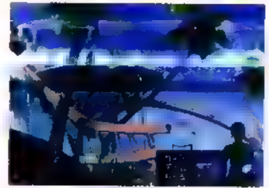
解除密碼的4個數字可以利用搜索天球來逐個發現小型通信天球；將所找到的4個數字以距離比塞特村最近的起算有左至右排列就是解除用的密碼。不過要注意最右邊的數字是9時要換成0，反之是0時則換成9。隱藏著小型通信天球以及發現時可以觀看到數字的位置如下圖所示。

●尋找小型通信天球的方法

於畫面右下顯示著搜索天球的狀態下持續按住●鈕，在天球旁邊就會出現一個量表；在這種狀態之下移動，當來到小型通信天球的位置時，量表除了全滿以外還會發出鳴叫聲。剩下只要在這裡按下●鈕挖出來就行了。



↑尋找按下●鈕移動時搜尋天球量表能達到全滿的位置。



↑調查小型通信天球後就會出現這樣的畫面；只要活用視點移動及縮放就可以找到數字了。

MAP 可以找到小型通信天球與發現數字的地點

1-3 沉沒之谷

1-5 瀑布道路

1-2 分歧路

1-9 比塞特村・全景

1-6 遺跡的道路

1-7 山嶺

1-8 通往村子的山坡



STORY Lv.3 齊力卡島

KILIKA ISLAND



根據將天球獻給青年同盟或新艾波黨，人們的反應也會有所變化。在突破崗哨的任務完成為止，可以在齊力卡森林及齊力卡寺院行動。

事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□ 10【擊退寺院裡的魔物！(齊力卡寺院)】	→P.403
□ 支線劇情「尋找巢居的猴子」	→P.583
□ 觀看青年同盟基地的影像	進入青年同盟基地的條件(→P.451)
□ 突破崗哨	參照右下記載

可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
效果配置盤	□ 混沌の渦	完成支線劇情「尋找巢居的猴子」
服裝天球	□ サムライ	在[illegible]試練之間撿拾
裝備品	□ 奥義の心得	在未被發現的情況下突破崗哨，之後於稍向前進的位置打開寶箱
消費道具	□ エーテル	打開2-1船泊場的寶箱
	□ フェニックスの尾×2	打開2-1船泊場的寶箱
	□ 毒消し×3	打開2-1船泊場的寶箱
	□ 目薬×3	打開2-1船泊場的寶箱
	□ 聖水×3	打開2-2居住區的寶箱
	□ 月のカーテン×2	打開2-2居住區的寶箱
	□ 光のカーテン×2	打開2-2居住區的寶箱
	□ 星のカーテン	打開2-2居住區的寶箱
	□ 魔力の薬×2	打開2-1船泊場的寶箱
金錢	□ 2000ギル	打開2-2居住區的寶箱

有關劇情 CHECK LIST

	劇情內容	聽取條件/備註	完成度
1	□ 朵娜提出協助	到訪2-3朵娜的家	0.2
2	□ 在崗哨處奮鬥的朵娜	❶之後離開朵娜家的玄關：有選項(※1)	0.2
3	□ 突破崗哨	❷之後突破崗哨	—
4	□ 在樹上應該有捷徑	於2-5齊力卡森林確認有3處地點被封鎖後到達捷徑下方	0.2
任務10【擊退寺院裡的魔物！(齊力卡寺院)】進行中			
5	□ 巴魯提爾說出對朵娜的思念	於[illegible]與梵天王戰鬥結束後	0.2
6	□ 襲擊而來的伊弗利特	與伊弗利特戰鬥前	0.2
7	□ 又是洞穴	與伊弗利特戰鬥後	—

※1……無論選擇哪個選項都對完成度沒有影響

❶朵娜提出協助

❺巴魯提爾說出對朵娜的思念



↑朵娜說：「在我吸引守門人注意的時候趕快過去！」果然還是很在意巴魯提爾的事。

↑在試練之間，巴魯提爾拼命的阻止怪物出到寺院外：一切都是為了朵娜……

EVENT 找到所有的猴子就可以得到謝禮

如果在STORY Lv.1時就已經找到支線劇情「尋找巢居的猴子」所有的13隻猴子，那麼這時向委託找猴子的女性攀談就可以得到效果配置盤「混沌的漩渦」。如果是在STORY Lv.3時找到13隻猴子，那麼在STORY Lv.5以前都還無法到委託的女性地點。

EVENT 挑戰突破崗哨

到訪2-3朵娜的家之後再從玄關前進到2-2居住區，就可以挑戰突破崗哨。突破時要趁衛兵不注意同時門也打開的機會按下●鈕跑向門的另一邊；可以按下R1鈕切換視點一邊注意衛兵的動靜一邊等待機會。

如果能在正確的時機按下●鈕，就可以不被發現通過崗哨，同時寶箱也會出現在門的後面。由於開門後前進一段路就會自動進入2-5齊力卡森林，記得在這之前拿取。

就算衛兵向著門或是在門關著的時候按下鈕，雖然失敗但一樣可以突破崗哨；只是這樣的話除了了寶箱不會出現以外，還會因事跡敗露不得不直接逃進森林去



↑門打開後只要這名士兵一面向朵娜就可以按下●鈕，這麼一來就不會被發現了。

MISSION 13【擊退寺院裡的魔物!(齊力卡寺院)】

開始條件	任務完成條件	可入手物品
到達 2-8 寺院前廣場	在 2-14 準備室打倒依弗利特	—



移動範圍是受限制的

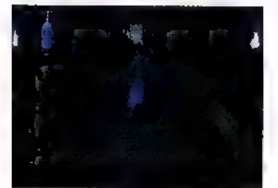
要讓任務進行只需前進至寺院裡就可以了，雖然任務中的移動範圍被限定在齊力卡寺院裡，但是可以從 2-11 大廳間的紀錄點回到飛空艇去。

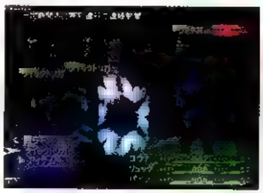
另外，如果在STORY Lv.2將天球還給青年同盟時會在 2-5 齊力卡森林與 2-7 參道與新艾波黨員發生隨機戰鬥，反之還給新艾波黨時就會在 2-5 齊力卡森林與青年同盟成員隨機戰鬥。

打倒梵天王一邊前進

進入 2-13 試練之間後，會進入與梵天王的戰鬥，勝利後就可以在 2-13 試練之間裡移動了；不過各個通路都有青色的火焰阻擋，如果不消除是無法前進的。要消除青色火焰只要靠近火焰本身或是旁邊的敵人就會發生與梵天王×1～2的戰鬥，只要勝利火焰就會消失了。

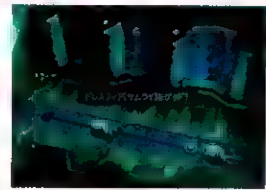
與梵天王的戰鬥可以讓我方成員進入反射狀態；又由於敵人的防禦力與魔法防禦都不高，利用連鎖增加損傷來快速打倒亦可。


↑在第二個房間有像圖中所示的台座出現，這房間的青色火焰可以用右→左→中央的順序消除，全部消除後就可以前進了。


↑梵天王會連發魔法攻擊，讓我方進入反射狀態就可以輕鬆獲勝。

路上掉落了服裝天球

2-13 試練之間最低的一條通路上掉落著服裝天球「武士」，請別忘了拿取。另外就算不在這裡獲得，到了STORY Lv.5一樣可以再拿到(→P.451)。


↑在路上看到的發紅光球體就是服裝天球，請別忘了。

打倒依弗利特任務就結束了

進入 2-14 準備室後就會進入與依弗利特的戰鬥；勝利後任務就完成了。之後直到STORY Lv.5以前都無法進入齊力卡森林與齊力卡寺院。

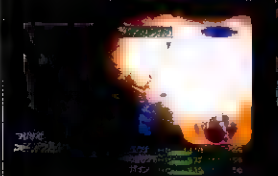
BOSS BATTLE

依弗利特

DATA→P.294

依弗利特的攻擊當中，「狂火」與「地獄的火焰」是炎屬性；請裝備如炎之指輪或是效果配置盤「炎之戰鬼」之類可以讓吸收炎屬性攻擊，或是無效化、半減的物品戰鬥。

由於敵人的弱點是冰屬性，使用黑魔法「超冷」或是裝備冰之一閃使用「戰鬥」指令也相當有效果。


↑「隕石攻擊」可以用防禦壁狀態來減半損傷。


↑只要先做好炎屬性攻擊的應對，戰鬥會變得相當輕鬆。

STORY Lv.3 魯卡

LUCA



由於3-5魯卡=競技場，入場處通往港口的道路停止通行，因此可移動的範圍受到限制。另外搶天球大會可以得到服裝天球或效果配置盤。

✻ 事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
支線劇情「搶天球」	→P.494
搶天球大會	請參照右邊記載

✻ 可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
效果配置盤	□ 白き刻印	可於搶天球大會中與愛犬的搶天球比賽獲得
	□ お宝さがし	可於搶天球大會中與獵犬的搶天球比賽獲得
服裝天球	□ ギャンブラー	獲得搶天球大會的優勝
消費道具	□ 月のカーテン・3	打開3-10街外的寶箱

✻ 有關劇情 CHECK LIST

	劇情內容	選取條件/備註	完成度
❶	□ 搶天球大會開始	到訪魯卡	0.4
❷	□ 與辛拉決勝負！	在大會預賽獲得3勝	0.2
❸	□ 優勝者是優娜小姐	❷之後勝過辛拉	0.2
❹	□ 優勝者是辛拉	在大會預賽輸了3場或是在決勝戰輸給辛拉；3敗的情況下會追加語音	—

❶搶天球大會開始



↑優娜等人聽說大會優勝獎品是服裝天球，決定參加比賽。

❷與辛拉決勝負！



↑優娜打完預賽後進入決勝戰，對手果然是辛拉！

❸優勝者是優娜小姐



↑辛拉好像不能接受輸給優娜的事實。

❹優勝者是辛拉



↑阿尼基雖然很高興的要辛拉將服裝天球交給優娜……

EVENT 參加搶天球大會

到達魯卡後，在聽完要舉辦搶天球大會的說明後會自動參加；本大會的流程如下圖所示，在決勝戰勝過辛拉後可以得到服裝天球「賭徒」。另外在大會中與特定的敵人比賽時也有可能獲得效果配置盤「白色刻印」、「尋寶人」(→P.504)。

如果再大會無法進入決勝或是在決勝時輸給辛拉的話，那麼到STORY Lv.5前都無法獲得「賭徒」(→P.452)。

✻ 搶天球大會的流程

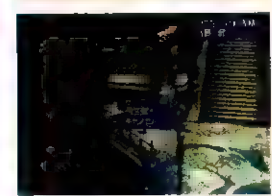
搶天球大會開始，玩家會先得到蜥蜴硬幣×5、鳥硬幣×5、蝶硬幣×5、邪惡蠍蠍硬幣×5

↓

在魯卡街上重複對戰。在大會中可以適用平常「搶天球」所沒有的特殊規則(→P.500)

↓ 3勝之後 → 在決勝戰與辛拉對戰
- 勝過辛拉 → 優娜獲得優勝，得到服裝天球「賭徒」
- 輸給辛拉 → 辛拉獲得優勝，服裝天球「賭徒」會被辛拉獲得(直到STORY Lv.5都無法獲得)

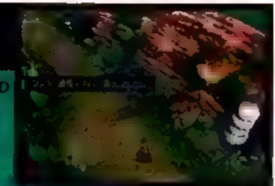
↓ 3敗之後 → 辛拉獲得優勝，服裝天球「賭徒」會被辛拉獲得(直到STORY Lv.5都無法獲得)



↑就算在預賽中離開街上，只要在到達魯卡就可以繼續比賽。

STORY Lv.3 米韓街道

MI'IHEN HIGHROAD



任務 L【阻止失控機械！】的結果會影響在STORY Lv.4～5進行的支線劇情『林恩偵探』，另外也會發生其他有關「林恩偵探」的事件，請注意探索。

事件關係 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□L【阻止失控機械！】	→P.406
□有關林恩偵探的各種要素	影響支線劇情「林恩偵探」(參照右邊記載)

可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
效果配置圖	□たゆまざる攻撃	完成任務 L【阻止失控機械！】
裝飾品	□ヒュプノクラウン	打開4-1南端的寶箱
消費道具	□ハイポーション×2	打開4-2南部的寶箱
	□ハイポーション×2	打開4-3中央部的寶箱
	□ハイポーション×4	打開4-3中央部的寶箱
	□ハイポーション×2	打開4-10舊道南部的寶箱
	□エーテル×2	打開4-9舊道北部的寶箱
	□フェニックスの尾×4	打開4-1南端的寶箱
	□フェニックスの尾×4	打開4-7新道北部的寶箱
	□金の針×4	打開4-6新道南部的寶箱
	□目薬×3	打開4-4旅行公司前的寶箱
	□やまびこそう×4	打開4-10舊道南部的寶箱
	□聖水×4	打開4-3中央部的寶箱
	□S爆弾×2	打開4-8北端的寶箱
基爾	□2000ギル	打開4-1南端的寶箱
	□10000ギル	完成任務 L【阻止失控機械！】

有聲劇情 CHECK LIST

	劇情內容	聽取條件/備註	完成度
❶	□解決失控機械吧	到達米韓街道；有選項	0.2(※1)
❷	□不幫忙解決嗎？	於❶中回答「現在很忙(今は忙しい)」並再度到訪米韓街道；有選項	(※2)
L【阻止失控機械！】進行中			
❸	□事件解決了原因卻還是不明	包括阿爾貝特族所擁有的機械，合計擊破13具失控機械	0.2

※1……選擇「試試看吧」時再上升0.2
※2……選擇「試試看吧」時上升0.2，選擇「現在很忙」則為0

❶解決失控機械吧



↑得知機械失控，為了賞金興奮的莉珂。

❸事件解決了原因卻還是不明



↑雖然事件解決了，但卻是有點剩下什麼東西的感覺。

EVENT 有關林恩偵探的各種要素

在米韓街道的各個地點，會發生幾個影響支線劇情「林恩偵探」(→P.592)的事件。如果想在「林恩偵探」讓特定的人成為犯人，請記得要去引發。

●奔跑的運動家

於STORY Lv.3初次到訪米韓街道時，如果不是從飛空艇或魯卡方向而是從香菇岩街道方向進入的話，會發現畫面深處有一名男性在奔跑。他就是「林恩偵探」候補犯人之一的「運動家」。有否引發這個場景關係著運動家是否成為犯人。

●在新道北部跳上岩棚

在進行任務L【阻止失控機械！】時，在P.407地圖的ⓐ位置的機械尚未解體之前，按下●鈕靠近ⓑ的位置，優娜便會跳上岩棚發生與馬其那突擊兵×3的戰鬥。同時也會滿足在「林恩偵探」裡讓莉可成為犯人的條件。

●林恩出現

在比阿爾貝特族人破壞更多機組(=7組以上)的情形下完成任務，在任務L【阻止失控機械！】完成後，會在高興的人們背後發現林恩的身影。如果想在「林恩偵探」裡讓林恩成為犯人，就必須要引發這個場景。

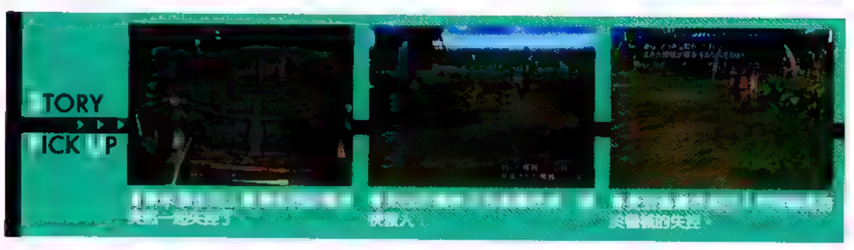
●辛拉掉落通信天球

在任務L【阻止失控機械！】完成後於4-7新道北部靠近辛拉，他會告訴玩家將通信天球掉落在岩棚下。引發這個事件除了在後面「林恩偵探」時可以增加一個使用的通信天球外，還可以滿足讓林恩成為犯人的一個條件。

MISSION L【阻止失控機械！】

開始條件	任務完成條件	可入手物品
於到達米濠街道時發生的選項選擇「試試看(やってみよう)」	包括阿爾貝特族所解體的機械在內，合計擊毀13具失控機械	效果配置盤「不懈懈的攻擊」





一到現場馬上可以開始任務

從4-1南端或4-6北端到達米濠街道，會出現是否要幫忙打倒失控機械的選項，選擇「試試看(やってみよう)」之後任務就立刻開始了。就算在任務途中到其他的區域去，在會來也可以繼續進行任務。



↑如果在這裡選擇「現在很忙(今は忙しい)」，就會馬上回到飛空艇去，不過當再度到米濠街道時會再出現一樣的選項

打倒失控的機械吧

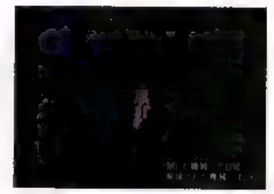
街上失控的機械一共有13具；靠近後會發生戰鬥，勝利就算處理完一具機械。但由於阿爾貝特族人也參與了機械的解體作業，所以不需要和全部13組機械戰鬥。當失控機械處理完畢就算任務完成：可以得到效果配置盤「不懈懈的攻擊」與10000基爾。



↑有失控機械存在的地點，導覽地圖會以綠色的圖記號顯示

阿爾貝特的機械解體方式

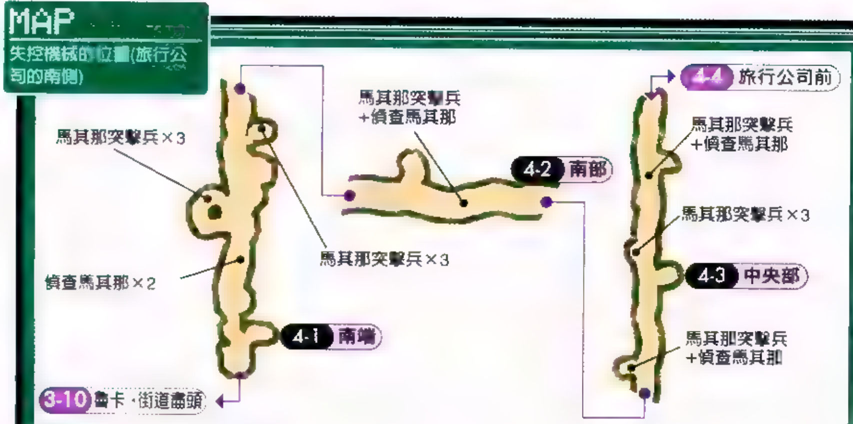
除了4-4旅行公司前、4-5旅行公司、4-8北端以外，在地圖的右下方會顯示擊毀機械的數目，像這樣停在地圖上，只要經過約40秒就會有一組和優娜在不同地圖上的機械被阿爾貝特族解體。



↑如果全交給阿爾貝特族解體的話，可以不經過任何戰鬥就完成此次任務

MAP

失控機械的位置(旅行公司的南側)



MAP
失控機械的位置(旅行公司北側)

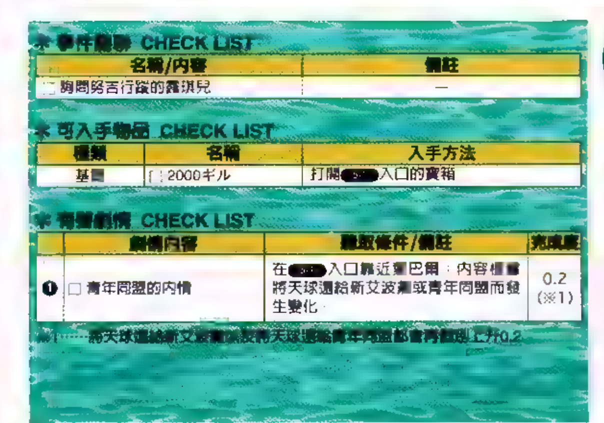
5-1 香菇岩街道．入口
4-7 新道北部
4-8 北端
偵查馬其那×2
馬其那突擊兵
+偵查馬其那
偵查馬其那×2
馬其那突擊兵×3
4-9 舊道北部
馬其那突擊兵×3
4-6 新道南部
4-10 舊道南部
馬其那突擊兵
+偵查馬其那
4-4 旅行公司前

※關於Ⓐ與Ⓑ請參照P.405



STORY Lv.3 香菇岩街道
MUSHROOM ROCK ROAD

由於香菇岩街道受到青年同盟成員的封鎖，所以只能探索 5-1 入口而已。在封鎖地點與葉巴爾和露琪兒對話過後不要忘了打開岔道裡面的寶箱



事件順序 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□ 夠問努吉行蹤的露琪兒	—

可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
基本	□ 2000ギル	打開…入口的寶箱

青年同盟劇情 CHECK LIST

	劇情內容	聽取條件/備註	完成度
❶	□ 青年同盟的內情	在…入口靠近葉巴爾，內容根據將天球遞給新艾波雷或青年同盟而發生變化	0.2 (※1)

※1……將天球遞給新艾波雷或將天球遞給青年同盟都會再提升0.2

CHECK 無法前往青年同盟本部

青年同盟成員在 5-1 入口處封鎖，因此無法到達 5-2 山谷間通道。靠近被封鎖的地點後會發生與葉巴爾和露琪兒的對話，內容會根據在STORY Lv.2時將天球遞給新艾波雷或青年同盟而發生變化。

另外如果在 5-1 入口靠近辛拉對話，他會前去尋找設置通信天球的地點，但就算沒有引發這個對話，之後一樣可以使用香菇岩街道的通信天球。

STORY Lv.3 喬瑟寺院

DJOSE TEMPLE

滿足特定條件後就可以開始任務14【擊退寺院裡的魔物！(喬瑟寺院)】。請注意在這個任務結束後有關於提達復活線索的重要情報。

事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□14【擊退寺院裡的魔物！(喬瑟寺院)】	→P.409
□與吉布爾的對話	參照右邊記載
□聽到口哨聲	→P.409

可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
效果配置盤	□ゆるぎなき防御	完成任務14【擊退寺院裡的魔物！(喬瑟寺院)】
裝備品	□リストバンド	打開[illegible]試煉之間的寶箱
消費道具	□ハイポーション×3	打開[illegible]參道的寶箱
	□フェニックスの尾×3	打開[illegible]寺院前廣場的寶箱
	□万能薬	打開[illegible]居住區(左)的寶箱
	□体力の泉	打開[illegible]試煉之間的寶箱
重要物品	□アカギスフィア2	打開[illegible]異界深淵由努吉與吉布爾手上得到
	□アカギスフィア3	打開[illegible]異界深淵由努吉與吉布爾手上得到
	□アルベド語辞書	靠近[illegible]寺院前廣場的吉布爾(※1)
	□アルベド語辞書	開始任務14【擊退寺院裡的魔物！(喬瑟寺院)】

※1……必須在喬瑟寺院發生即時連結前才能入手

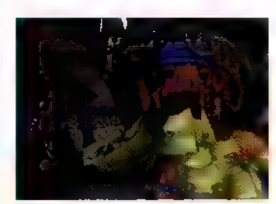
劇情事件 CHECK LIST

	劇情內容	觸發條件/備註	完成度
❶	□吉布爾拒絕優娜的幫助	在[illegible]寺院前廣場靠近吉布爾	0.2
喬瑟寺院發生即時連結後			
❷	□告知詳情的阿爾貝特族人	到達[illegible]寺院前廣場：內容根據有否在這與看引發努吉3人看會事件(→P.414)而改變(※2)	0.2
❸	□襲擊而來的依克西翁	與依克西翁戰鬥前	0.2
❹	□在全白的世界中	與依克西翁戰鬥後	0.6
❺	□動畫「在異界的深淵」	接續❹的部分	—
❻	□前往異界深處的努吉等人	接續❺的部分	0.6
❼	□一個人被留下	❻之後經過一定時間：按下●鈕會產生分歧，同時追加語音(→P.409)	0.2 (※3)

※2……無論是哪個內容都對完成度沒有影響
※3……每按一次○鈕就會再上升0.2(到2次為止)

ITEM 得到兩本阿爾貝特語辭典

於喬瑟寺院發生即時連結前，吉布爾都會待在6-3寺院前廣場；在這裡與他對話會得到阿爾貝特語辭典。而在比塞特與齊力卡的任務結束後就會在喬瑟寺院發生即時連結，之後到達6-3寺院前廣場並開始任務14【擊退寺院裡的魔物！(喬瑟寺院)】時，會再得到另外一本阿爾貝特語辭典。



↑請注意只能在比塞特與齊力卡的任務結束前與吉布爾對話。

❶吉布爾拒絕優娜的幫助



↑吉布爾以現在已經不是依賴召喚士的時代為由拒絕接受幫助。

❷告知詳情的阿爾貝特族人



↑拼命和怪物們戰鬥的鷗貝那派成員：但是努吉在這非常時期領袖竟然失蹤了。

EVENT 結局的重要分歧點

完成任務14【擊退寺院裡的魔物！(喬瑟寺院)】後，可以在16-6異界深淵遇到努吉等人；與他們對話結束後可以得到阿卡基天球2與3。

在努吉等人離去後，當優娜說出「又是孤零零的一個人……」並蹲下時按下●鈕可以聽見口哨聲；之後在優娜四處尋找的時候再按下●鈕，就會聽見口哨聲而產生劇情分歧。

當聽完四次的口哨聲或是不按●鈕經過一定時間STORY Lv.3就會結束。

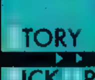


↑在這裡聽到四次口哨聲是提達復活的條件之一(→P.480)，請不要忘了按下●鈕。

MISSION 14【擊退寺院裡的魔物！(喬瑟寺院)】

開始條件	任務完成條件	可入手物品
在喬瑟寺院發生削時邊結後到達6-3寺院前廣場	在6-9準備室打倒依克西翁	效果配置盤「絕不退卻的防御」









目標是寺院的深處

任務開始後就要進入寺院朝向6-9準備室前進；但是6-8試練之間的樓梯由於電擊阻礙無法爬上去。如果要停止階梯的電擊，必須去推動裡面房間的祭壇(詳細請參照右邊記載)。

停止電擊後到達6-9控準備室之後，與機械融合的依克西翁就會出現並進入戰鬥。勝利之後任務就算完成，然後會自動移到6-10祈禱者之室，再進入16-6異界深淵。



↑登上這個階梯後就直接進入戰鬥了，請先整理好身上裝備。

推動祭壇停止電擊

祭壇一共有5個，按下●鈕調查就可以推動它，能停止階梯電擊的祭壇只有1個，剩下的4個在推動之後會立刻進入戰鬥。哪個祭壇可以停止電擊是亂數決定，請順著自己的第六感依序推動吧。



↑如果在推動祭壇後發生的戰鬥逃走，該祭壇會回到原來位置。

BOSS BATTLE

依克西翁

DATA→P.294

依克西翁防禦力與魔法防禦都相當高，除了會用奪取現存HP5/8的「エアロスパーク」之外還會用全體攻擊「雷神之槌」。請用「破鎧力」或「破魔力」等攻擊讓敵人的攻擊、防禦弱化；或是使用「應援之歌」與「退魔曲」強化我方能力進行戰鬥。除了使用敵人弱點水屬性的攻擊外，使用暗黑騎士的「暗黑」或是攻擊系的道具等等可以無視對方防禦力的攻擊手段，就可以有效給予敵人損傷。

另外推薦裝備的效果配置盤或是裝飾品請使用可以提昇魔法防禦力的配件。



↑敵人若進行「聚集能源」，那麼就馬上會使用「雷神之槌」。





STORY Lv.3 幻光河

MOONFLOW

這裡沒有任何任務或是可以獲得的物品，只能看看特布里所舉辦的現場表演。而表演的情況會隨著玩家如何[完成]STORY Lv.2時的兩個任務而改變。

事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□特布里的表演進行中	請參照右邊記載

可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
—		—

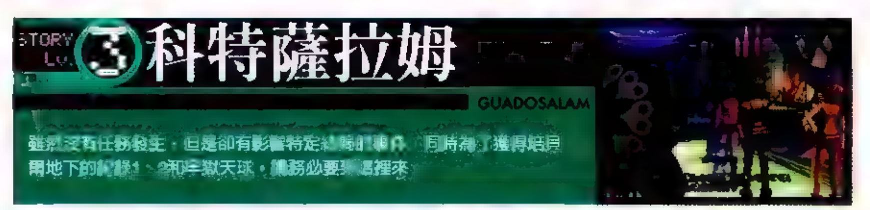
特殊劇情 CHECK LIST

	劇情內容	觀看條件/備註	完成度
❶	□一點都不熱鬧的現場表演	向特布里攀談	0.2
❷	□想起可以邀請有名人表演的特布里	❶之後再度向特布里攀談	—

※在此時[illegible]

EVENT 特布里舉辦的現場表演情況如何？

在7-2南岸正舉辦著特布里計劃的現場表演，這個表演中出演的人員與觀衆、種族、人數會根據任務■【邀請門票！】與■【尋找樂團團員！】的情況而發生變化(→P.477)。



STORY Lv.3 科特薩拉姆

GUADOSALAM

雖然沒有任務發生，但是卻有影響特定結局的事件。同時為了獲得培貝爾地下的紀錄1、2和牢獄天球，務必要到這裡來。

事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□支線劇情「修行的成果」	→P.586
□天球上映會	達成復活結局的條件之一(參照右邊記載)
□請梅珍說明	影響ST Lv.5梅珍的出場(參照右邊記載)

可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
裝飾品	□フォーリング	打開8-5秘密區域的寶箱
	□金のかみかざり	打開8-5秘密區域的寶箱(※1)
	□なやましげな香水	打開8-5秘密區域的寶箱(※1)
重要物品	□アカギスフィア4	打開8-9秘密區域的寶箱
	□アンダーベベルの記録1	進行天球的上映會(參照右邊記載)
	□アンダーベベルの記録2	進行天球的上映會(參照右邊記載)
	□牢獄のスフィア	調查8-9秘密區域右端房間的天球

※1……只有在尚未獲得的情況下才能入手

特殊劇情 CHECK LIST

	劇情內容	觀看條件/備註	完成度
❶	□在打不開的門前	在8-1全景調查打不開的門，會依據完成任務◎【阻止魯羅族出戰！】完成與否發生變化	—
❷	□模仿路吉的烏諾與沙諾	到訪8-7客廳	0.2
❸	□垂頭喪氣的露布蘭	❷之後向露布蘭攀談	0.2
❹	□想到舉辦天球上映會的沙諾	❸之後前往8-7客廳的內部	0.2
❺	□天球上映會	❹之後前往特定的房間(參照右邊記載)	—
❻	□天球影像「沙諾的視點」	接續❺的部分	0.2
❼	□天球影像「消失的究極機械兵器」	接續❻的部分	0.2
❽	□這個千萬別告訴小姐	接續❼的部分	—
❾	□發現撿到的古老天球	❽之後調查房間右邊的天球	0.2
❿	□天球影像「一千年前的牢獄」	接續❾的部分	0.2
⓫	□突然出現的梅珍	接續❿的部分	0.2
⓬	□梅珍開始解釋人之間的牽連	⓫之後向梅珍攀談：有選項	(※2)

※2……選擇「請您說明」會上升0.2，選擇「不需要」則為0

EVENT 在烏諾的房間舉辦天球上映會

於露布蘭的基地依下列順序行動，就可以在8-9秘密區域進行天球的上映會；並得到培貝爾地下的紀錄1、2和牢獄天球。另外和順序❺之後出現的梅珍攀談並選擇「請您說明」，就可以在STORY Lv.5遇到他(→P.469)。而上映會也是達成復活結局的一個必要條件(→P.485)。

＊獲得培貝爾地下的紀錄1、2和牢獄天球的順序

❶到訪8-7客廳，並聽取烏諾與沙諾的對話
❷於8-8個人室向露布蘭攀談
❸於8-7客廳靠近烏諾與沙諾，聽取兩人的對話
❹於8-9秘密區域進入烏諾們的房間(在最右端的房間)，觀看天球的影像
❺得到培貝爾地下的紀錄1、2以後在調查房間內部的牢獄天球

STORY Lv.3 雷平原

THUNDER PLAINS



要完成往後卡卡賽特山的劇情章節，必須要在此與利安和艾德會面。此外避雷塔只能在STORY Lv.3之前進行調整，若尚未完成請別忘記繼續挑戰。

※ 事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□ 支線劇情「避雷塔調整」	影響 B【擊退避雷塔的魔物】(→P.584)
□ 支線劇情「修練的成果」	→P.586
□ 沮喪的席多 其二	參考右記
□ 利安與艾德 其二	影響卡卡賽特山的劇情章節完結(參考右記)

※ 可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
效果配置盤	□ もののふの誓れ	支線劇情「避雷塔調整」中滿足特定條件(※1/→P.584)
裝飾品	□ セーフティビット	開啟 9-1 南部的寶箱
消耗用道具	□ ハイポーション×2	開啟 9-1 南部的寶箱
	□ エーテル×3	開啟 9-5 北部的寶箱
	□ フェニックスの尾×3	開啟 9-5 北部的寶箱
	□ やまびこそう×5	開啟 9-1 南部的寶箱
	□ 暗闇手榴弾×2	開啟 9-5 北部的寶箱

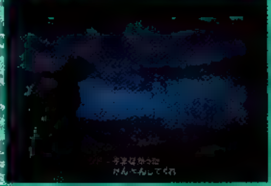
※1……若之前未持有可在此取得

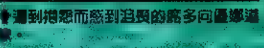
※ 有聲劇情 CHECK LIST

	劇情內容	發生條件/備註	完成度
❶	□ 席多，沮喪中	在ST Lv.1札那爾坎特遺跡回答席多「大有關係(おおあり)」，而ST Lv.2未在雷平原與席多會面的情況下接近 9-1 南部的席多。	0.2
❷	□ 席多，道歉	在ST Lv.1札那爾坎特遺跡回答席多「大有關係」，而ST Lv.2未在雷平原與席多會面的情況下接近 9-1 南部的席多。	—
❸	□ 席多，頑固	在ST Lv.1札那爾坎特遺跡回答席多「沒關係(ないです)」的情況下，接近 9-1 南部的席多。	0.2
❹	□ 來到雷平原的利安與艾德	接近 9-5 北部的利安與艾德。未在ST Lv.2和平平原會面情況下追加對話、有選項(※2)。	0.2

※2……即使選取選項後選擇任何選項都不會影響完成度的上升量

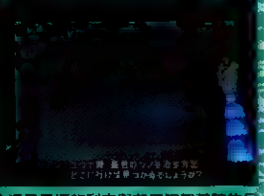
❷席多，道歉





↑遇到抱怨而感到沮喪的席多向優娜道歉。

❹來到雷平原的利安與艾德



↑遇見優娜的利安與艾德詢問著該往何處去。

EVENT 佇立在雷平原的席多

9-1 南部站立著席多，接近後會進行交談。會話內容共有3種，隨著STORY Lv.1是否向席多抱怨，以及抱怨後是否在STORY Lv.2與席多交談而有所差異。



↑若未抱怨則會聽到因猴子的關係導致觀光客減少。

EVENT 利安與艾德的去處

在 9-5 北部與利安和艾德交談，可從雷瑟寺院、幻光河、齊力卡島中回答兩人該前往的地方。此選項會影響STORY Lv.4通信天球的影像，也可在回答的地圖觀看到利安與艾德的影像(→P.426、436)。

另外在此與兩人相遇與否會影響效果配置盤「不屈的鬥志」取得(→P.459)以及卡卡賽特山的劇情章節完結(→P.481)。



↑無論選擇哪個地方，都能夠完成卡卡賽特山的劇情章節。

STORY Lv.3 馬卡拉尼森林

MACALANIA WOOD



依STORY Lv.2的行動可取得效果配置盤。此外前往馬卡拉尼湖會自動展開任務，進入連續6場戰鬥，請事先準備妥當。

事件開始 CHECK LIST

名稱/內容	備註
M【確保旅行公司安全!】	→P.413
森林中發現的秘密朋友們	參考下記
大赤屋，回到馬卡拉尼湖	參考下記

可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
服裝天球	バーサーカー	完成M【確保旅行公司安全!】
效果配置盤	剣士の誇り	完成M【確保旅行公司安全!】
	吹きすさぶ風	在10-8天球之泉與小孩子交談，從出現的巨大吉爾手中獲得(參考下記)
裝飾品	金の腕輪	開啟10-9中央部(捷徑)的寶箱
	氷神の指輪	開啟10-9中央部的寶箱
	ビーズのブローチ	完成M【確保旅行公司安全!】
消耗用道具	エクスポーション	開啟10-16旅行公司前的寶箱
重要物品	アルベド語辞書	完成M【確保旅行公司安全!】

有關劇情 CHECK LIST

	劇情內容	聽取條件/備註	完成度
❶	旅行公司的危機	前往10-16旅行公司前	0.2
M【確保旅行公司安全!】完成後			
❷	力竭的阿爾貝特族店員	6連戰結束後	0.2
❸	大赤屋，後悔	僅限事前將大赤屋借款全數還清情況下，❷的延續	0.2
❹	大赤屋，下定決心	特定狀況下(※1)，要回到森林時	0.2

❷力竭的阿爾貝特族店員



↑趕到的優娜等人面前，店員已經力竭了。

❹大赤屋，下定決心



↑繼承阿爾貝特族的遺志，大赤屋決心守護這家店

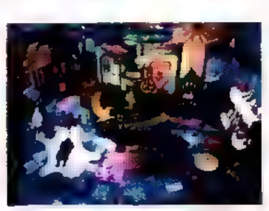
※1……在10-16旅行公司看到大赤屋的身影後(參考下記)

EVENT 大赤屋在旅行公司登場

任務M【確保旅行公司安全!】完成後會自動前往10-16旅行公司，此時若大赤屋的借款已還清，進入會旅行公司的大赤屋會因阿爾貝特族店員的死亡感到難過。而自動到10-15旅行公司前後，面向馬卡拉尼森林時，可看到外出來的大赤屋決心守護這家店的場面。

此外任務M【確保旅行公司安全!】完成後才還清借款，造訪10-16旅行公司時大赤屋會站立著，此時外出並面向森林時，也可看到大赤屋下定決心的場面。

但即使未看到該場面，STORY Lv.5時還是能夠完成大赤屋的劇情章節。



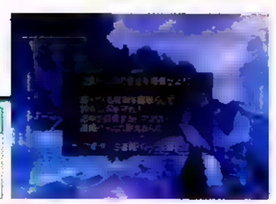
↑任務完成後大赤屋馬上出現時，一時無法回到飛空艇。

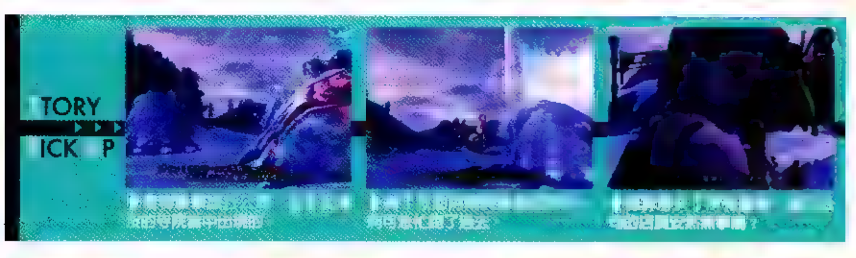
EVENT 請求介紹秘密的朋友們

STORY Lv.2任務M【尋找樂團團員!】進行中找到小孩子的樂器亞人種時，可在10-8天球之泉與他們交談。在三人都找到的情況下完成任務時，在此交談3次後畫面上會出現小的巨大吉爾。與該巨大吉爾交談後，可獲得效果配置盤「狂暴的風」。

MISSION M【確保旅行公司安全!】

開始條件	任務完成條件	可入手物品
造訪0·15旅行公司前	在6連戰當中獲勝	服裝天球「狂戰士」 效果配置盤「劍士的驕傲」





在6連戰當中獲勝

任務開始後，會進入與右表的怪獸連續戰鬥中。戰鬥中無法逃跑，但一場戰鬥完畢後可選擇繼續戰鬥或逃跑。中途逃跑後再挑戰的話，會從低第1戰重新開始。6次戰鬥全部勝利的話便可完成任務。

＊6連戰中戰鬥的怪獸

戰鬥數	戰鬥怪獸
第1戰	巴提哥+古融合獸
第2戰	巴比特X3
第3戰	巴比特+白普林
第4戰	巴提哥+古融合獸
第5戰	巴比特X3
第6戰	巴比特+白普林



↑選項顯示約4秒後便會強制進入戰鬥

STORY Lv.3 比卡內爾沙漠 BIKANEL DESERT

會發生任務T【尋找仙人掌人】，但必須要到STORY Lv.5時才能完成。此外在STORY Lv.3開始該任務前無法進行支線劇情「挖掘」。



＊事件劇情 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□T【尋找仙人掌人】	→P.464
□支線劇情「挖掘」	→P.515
□支線劇情「修練成果」	→P.586

＊可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
—	—	—

＊有關劇情 CHECK LIST

	劇情內容	觸取條件/備註	完成度
❶	□前往仙人掌人自治區的使者	造訪比卡內爾沙漠	0.2
❷	□與瑪爾涅拉相會	前往1·4仙人掌人自治區	0.2
❸	□班藏「似乎是這樣」	與醒著的仙人掌媽媽交談(※1)	—
❹	□沙漠中有恐龍混輪	在1·3綠洲(岸)初次遭遇商隊	—
❺	□遭到機械集團襲擊	沙漠東部進行挖掘中接近機械的殘骸	—
❻	□遭到茲襲擊	在沙漠北部初次進行挖掘	—
❼	□詢問逃脫時機的大赤屋	在沙漠西部接近挖掘中的大赤屋(參考右記)	—

※1……T【尋找仙人掌人】開始後可任意觀賞

CHECK 在沙漠強迫勞動的大赤屋

結束任務D【追蹤大赤屋】並沒有收容到飛空艇的情況下，大赤屋會在沙漠中勞動。此時再沙漠西部進行挖掘時，大赤屋會在地圖左上方出現，接近便可進行交談。



↑與STORY Lv.2不同，不會出現選項，也無法收容到飛空艇。

STORY Lv. 3 培貝爾

BEVELLE

在STORY Lv.2將天球交還給青年同盟後，一開始並無法進入，但在喬瑟寺院發生即時連結之後，便可在街上自由進行探索。



事件劇情 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□孩童團，潛入培貝爾	參考右記
□努吉、帕拉萊、吉布爾的密會	參考右下

可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
服裝天球	□ダークナイト	開啟[illegible]迷宮(6)的寶箱(※1/→P.386)
效果配置盤	□野性の血脈	在[illegible]大深度層從巴瑟手中獲得(參考右記)
	□ふみにじる者	開啟[illegible]封印設施(下層2)的寶箱(※1/→P.386)
裝飾品	□誓いのヴェール	開啟[illegible]試練之間(下層)的寶箱
	□ヒュプノクラウン	在[illegible]中心街與僧官交談
	□雷と水の閃光	在[illegible]中心街與僧官交談
	□ビーズのブローチ	開啟[illegible]封印設施(上層)的寶箱
	□妖精のピアス	開啟[illegible]封印設施(上層)的寶箱
	□リボン	開啟[illegible]封印設施(下層1)的寶箱(※1/→P.386)
	□血ぬられた……	開啟[illegible]牢獄的寶箱(※1/→P.386)
	□しぼりだす……	開啟[illegible]封印設施(下層3)的寶箱(※1/→P.386)
消耗用道具	□ポーション×9	開啟[illegible]試練之間(下層)的寶箱
	□ハイポーション×5	開啟[illegible]試練之間(下層)的寶箱
	□エーテル×5	開啟[illegible]迷宮(1)的寶箱
	□フェニックスの尾×5	開啟[illegible]試練之間(下層)的寶箱
	□フェニックスの尾×6	開啟[illegible]牢獄的寶箱
	□万能薬×4	開啟[illegible]試練之間(下層)的寶箱
	□万能薬×5	開啟[illegible]迷宮(1)的寶箱
	□万能薬	開啟[illegible]迷宮(5)的寶箱
	□チョコボの尾×2	開啟[illegible]休息室的寶箱
重要物品	□アカギスフィア1	在[illegible]觀看3人密會後拾獲
基爾	□800ギル	開啟[illegible]封印設施(上層)的寶箱
	□5000ギル	開啟[illegible]試練之間(下層)的寶箱

※1……[illegible]

有關劇情 CHECK LIST

	劇情內容	聽取條件/備註	完成度
❶	□爭吵的黨員們	接近[illegible]中心街的新艾波黨總部入口	0.2
❷	□孩童團，潛入培貝爾地下	在[illegible]大深度層與巴瑟交談，有選項(※3)	0.2
喬瑟寺院發生即時連結後			
❸	□發現可[illegible]吉布爾	造訪12-6休息室(※4)	0.2
❹	□3人的秘密	造訪[illegible]大深度層	0.8
❺	□[illegible]的過去，稍微的公開了	在[illegible]大深度層與莫波爾戰鬥後	0.4

※2……天球交還新艾波黨的情況下才可聽取
※3……天球交還新艾波黨的情況下才可聽取，無論哪一個選項都不會影響完成度的上升量
※4……故事等級❹以後無法聽取

EVENT 在培貝爾深處遇見巴瑟

STORY Lv.2將天球交還新艾波黨後，於STORY Lv.3造訪培貝爾時，可看見12-2中心街上爭吵的黨員們。之後前往12-21培貝爾地下・大深度層後便可遇見巴瑟，在會話中選擇「讓他知道(知らせてあげて)」後可獲得效果配置盤「野性的血脈」。



↑只有在喬瑟寺院發生即時連結前可以遇見巴瑟。

EVENT 目擊努吉3人的密會

喬瑟寺院發生即時連結後前往12-23培貝爾地下・大深度層可看見努吉等3人密會的場面。之後會進入與突然出現的莫波爾戰鬥。

CHECK 可變更中央傳送器的目的地

12-3新艾波黨總部(房間)的中央傳送器前往培貝爾宮時(→P.387)，在12-2中心街調查目的地變更裝置2後，傳送器的目的地變更為12-7試練之間(上層)。此時12-7試練之間上層會出現目的地變更裝置3，調查後中央傳送器目的地再次變更，可前往12-20培貝爾地下・迷宮(6)。

STORY Lv. 3 和平平原

CALM LANDS

若STORY Lv.2未完成任務K「掃蕩遺跡內的魔物!」情況下，還可能會發生這個任務，此外這些任務也可在STORY Lv.5進行挑戰。



事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□K【掃蕩遺跡內的魔物!】	影響庫拉斯可的劇情章節完結(※1/→P.389)
□N【救出觀光客!】	→P.416
□支線劇情「陸行鳥牧場」	→P.506
□支線劇情「公司PR」	影響和平平原的劇情章節完結(→P.553)
□支線劇情「幫兒子找新娘」	→P.555
□支線劇情「野狼賽跑」	→P.562
□支線劇情「斷崖奔跑」	→P.564
□支線劇情「翼之種盤」	→P.566
□支線劇情「修羅成果」	→P.586

※1……若之前未完成可進行挑戰

可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
服裝天球	□ アイテムシューター	完成K【掃蕩遺跡內的魔物!】(※2)
效果配置盤	□ 四重の力	完成N【救出觀光客!】
裝飾品	□ 氷の指輪	開啓13-8洞窟的寶箱
	□ 雷の一閃	開啓13-8洞窟的寶箱
	□ 水の指輪	開啓13-8洞窟的寶箱
	□ ウォールリング	開啓13-8洞窟的寶箱
	□ 星の腕輪	開啓13-9洞窟深處的寶箱
	□ ダッシューズ	開啓13-2中央部的寶箱
消耗用道具	□ ハイポーション×2	開啓13-6谷間之橋的寶箱
	□ エーテル×3	開啓13-1南部的寶箱
	□ メガフェニックス×2	開啓13-7谷底的寶箱
	□ メガフェニックス	開啓13-2中央部的寶箱
重要物品	□ ビサイドのカギ	N【救出觀光客!】中救助特定的觀光客(→P.416)
	□ ナギ・割引パス	合計使用10次浮游車(※2)
—	□ エネルギーコア	N【救出觀光客!】中救助特定的觀光客(→P.416)

※2……若之前未拿可在此取得

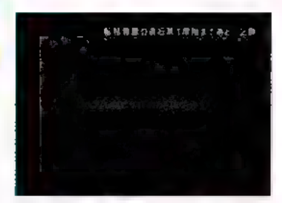
有聲劇情 CHECK LIST

	劇情內容	聽取條件/備註	完成度
❶	□ 公司點數的說明	造訪13-1南部或13-3北部（※3）	—
❷	□ 庫拉斯可煩惱著魔物	滿足特定條件(→P.506)時造訪13-4設施遺跡（※3）	0.2
❸	□ 尋求幫助的庫拉斯可	❷之後與13-4設施遺跡的庫拉斯可交談，有選項(※3)	—
❹	□ 庫拉斯可的夢想實現？	K【掃蕩遺跡內的魔物!】中打倒13-4遺跡的所有魔物(※3)	0.2
❺	□ 谷底洞窟發生異變	接近13-7谷底洞窟前的人們，有選項(※4)	0.2
N【救出觀光客!】進行中			
❻	□ 充滿醋意的保鏢	保鏢戰之前(※5)	—
❼	□ 救出人們	保鏢戰之後(※5)	0.2

※3……若之前未聽取可在此聽取，ST Lv.5時也可聽取
※4……若之前未聽取可在此聽取，ST Lv.5時也可聽取，無論哪一個選項都不會影響完成率的上升量
※5……ST Lv.5時也可聽取

ITEM 免費取得比塞特之鑰

STORY Lv.3時，比塞特村商店內的挖掘物必定會賣光，無法取得比塞特之鑰。但只要在任務N【掃蕩遺跡內的魔物!】救出特定的觀光客，便可得到比塞特之鑰作為謝禮(→P.416)。



↑從洞窟深處回來的觀光客，便是會給予比塞特之鑰的人。

CHECK 庫拉斯感到相當頭疼

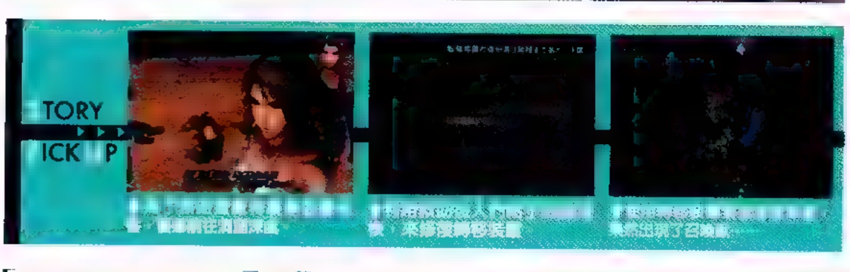
在STORY Lv.1～2香菇岩街道與庫拉斯可交談，並未進行任務K【掃蕩遺跡內的魔物!】(→P.389)的情況下，庫拉斯可會在13-4施設施遺跡中，與他交談選擇「試試看(やってみる)」的話，便可進行任務K【掃蕩遺跡內的魔物!】。而此時若庫拉斯可未在13-4施設施遺跡中出現的話(→P.506)，便無法挑戰K【掃蕩遺跡內的魔物!】。



↑只要庫拉斯可出現，即使在STORY Lv.5也可進行任務。

MISSION N【救出觀光客!】

開始條件	任務完成條件	可入手物品
造訪 13-7 谷底回答「接受請求(引き受ける)」	在 13-9 洞窟深處打倒保鑣	效果配置盤「四重之力」



在洞窟深處打倒保鑣

洞窟內有15位觀光客(參考下列地圖)。與他們交談選擇「帶他們走(連れていく)」後回到入口附近便救助成功。救助特定的觀光客後可獲得能源核。基本上可一次帶著數位的觀光客(詳細參看右項),依照交談順序排好隊跟著優娜走。

獲得一定數量的能源核後可使用轉移裝置。利用深處的轉移裝置前往 13-9 洞窟深處打倒保鑣便可完成任務。

觀光客的個性

觀光客是否會跟隨優娜,取決於觀光客的「個性」。具體來說,優娜帶領的人數超過下表的「最大人數」的話,該觀光客便不會跟隨著。但若該觀光客的位置在「排列順位」以內的話,即使帶領高於「最大人數」的觀光客,也還是會跟隨著。

✻觀光客的個性

編號(※1)	最大人數	排列順位
❶	8人	第5位以内
❷	3人	第2位以内
❸	5人	第2位以内
❹～❻	(不限)	——
❼	7人	第6位以内
❽	4人	第4位以内
❾	8人	第7位以内
❿	(不限)	——
⓫	3人	第3位以内
⓬～⓭	12人	第10位以内
⓮～⓯	1人	第1位以内

※❹～❻、❾～❿、⓬～⓭各自經常一起行動
※1……對應左邊地圖

收集能源核

修復轉移裝置所需的能源核,可從洞窟內的7位觀光客及洞窟外的男性手中各獲得1個。獲得的能源核數量到達下表所示個數的話,便可修復該階段的轉移機能,可前往的地方也會增加。

✻各階段可前往的地方

修復階段	能源核數	可前往的地方
第1階段	5個	13-9 洞窟深處
第2階段	6個	(※2)
第3階段	7個	右側小房間
第4階段	8個	左側小房間

※2……可來回入口的轉移裝置與深處的轉移裝置之間


⬆轉移裝置的移動地方依照優娜面對的方向決定。

MAP 観光客がいる場所

●……給予能源核的觀光客
●……給予比賽特之鑰的觀光客

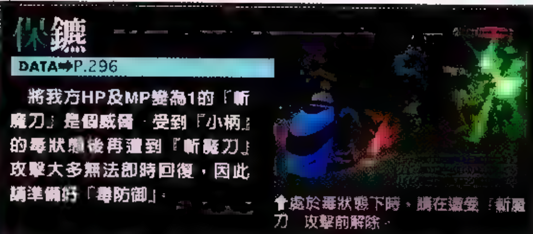
※❼⓬⓭接近後會往別的地方移動
※依照❷❸⓫❽❶❼❾❿⓬⓭❹❺❻的順序帶領,可一次救出13個人

BOSS BATTLE

保鑣

DATA➡P.296

將我方HP及MP變為1的「斬魔刀」是個威脅。受到「小柄」的毒狀態後再遭到「斬魔刀」攻擊大多無法即時回復,因此請準備好「毒防御」。


⬆處於毒狀態下時,請在遭受「斬魔刀」攻擊前解除。

STORY Lv.3 卡卡賽特山

MT. GAGAZET



依照STORY Lv.1~2與奇曼里和論藏族的對話，可取得的物品會有所變化。此外 14-5 祈禱者斷崖(裏)上方吹拂的強風已經停止，可前往卡卡賽特遺跡。

＊事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□ 🅾【阻止論藏出戰】	影響許多分歧(參考右下)
□與奇曼里的對話	參考右記

＊可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
服裝天球	□ 調教士	在 14-1 山門從奇曼里手中獲得(參考右記)
裝飾品	□ マッスルベルト	開啓 14-10 最上部的寶箱(※1)
	□ 炎の指輪	開啓 14-12 下部(2)的寶箱(※1)
	□ 氷の指輪	開啓 14-14 內部(1)的寶箱(※1)
	□ 雷の指輪	開啓 14-9 上部的寶箱(※1)
	□ 星のペンダント	開啓 14-8 最上部的寶箱(※1)
	□ ホワイトケープ	開啓 14-5 祈禱者斷崖(裏)的寶箱(※1/→P.390)
消耗用道具	□ ハイポーション	開啓 14-6 斷崖洞窟(通路)的寶箱(※1)
	□ フェニックスの尾	開啓 14-7 斷崖洞窟(小房間)的寶箱(※1)
	□ メガフェニックス	開啓 14-13 下部(1)的寶箱(※1)
	□ エリクサー	開啓 14-13 下部(1)的寶箱(※1)
	□ エリクサー	開啓 14-4 祈子斷崖(表)的寶箱(※1/→P.390)

※1……若之前未拿則可在此取得

＊主要劇情 CHECK LIST

	劇情內容	發生條件/備註	完成度
❶	□ 奇曼里，談論加利克出戰	接近奇曼里，滿足「調教士」取得條件(參考右記)時追加對話，有選項(※2)	0.2
❷	□ 奇曼里只是等待著	在❶選擇「前往」後與奇曼里交談。	—
	🅾【阻止論藏出戰】進行中		
❸	□ 與加利克對峙	加利克戰之前，依照論藏族的信賴度(→P.588)有所變化(※3)	0.2
❹	□ 加利克，放棄出戰	加利克戰之後，依照論藏族的信賴度(→P.588)有所變化	—

※2……即使開啟追加對話或選擇任何選項都不會影響完成率的上升量
※3……無論何種內容都不會影響完成率的上升量

❷奇曼里只是等待著



↑奇曼里請求改變加利克的想法，自己在山門前等待著。

❸與加利克對峙



↑不接受任何勸導的加利克，看來只有動手了。

EVENT 從奇曼里取得「調教士」

接近 14-1 奇曼里，可聽到決心復仇的加利克等人已前往山頂。此時滿足下列 🅐 或 🅑 條件的話，可從奇曼利手中獲得服裝天球「調教士」。

＊取得「調教士」的條件

🅐在STORY Lv.1向奇曼里說出「這麼沒自信能做些什麼(そんな弱気でどうするの)」或在STORY Lv.2說出「你自己不好好想想是不行的(自分で考えなきゃ)」的意見
🅑在STORY Lv.1和2說出條件🅐之外的意見後，在STORY Lv.2時與奇曼里交談3次以上

CHECK 修理轉移裝置的機能

卡卡賽特山各處設置了轉移裝置，但STORY Lv.3以後因加利克等人動了手腳，除了 14-1 山門外一切都停止運作。要使用轉移裝置的話，任務 🅾【阻止論藏出戰】開始後，必須踩上已經停止機能的石板上。

CHECK 任務影響的事件

任務 🅾【阻止論藏出戰】會影響下列多種要素。雖不是到達結局必要的任務，請儘量去完成。

＊以上任務所影響的事件

●科特蘭拉姆、馬卡拉尼森林、卡卡賽特山的劇情章節完結(→P.473)
● 8-3 科特蘭拉姆·特布里事務所內寶箱的內容(→P.459)
●馬卡拉尼森林、卡卡賽特山的通信天球影像(→P.426、436)

MISSION ❶【阻止論藏出戰】

開始條件	任務完成條件	可入手物品
造訪[illegible]山門選擇「前往」	在14-10山頂附近打倒加利克+論藏年輕人們	效果配置盤「滿足地治癒」





往山頂前進

要完成任務，只需要前往14-10山頂附近打倒加利克+論藏年輕人們即可。但轉移裝置機能停止，加上任務中前往14-11札那爾坎特遺跡的道路被封鎖，無法走捷徑。因此請從14-1一步一步地往山頂前進。

BOSS BATTLE 加利克+論藏年輕人們

DATA➡P.312、286

使用「鬥牛士之歌」讓敵方處黑暗狀態便不會遭受攻擊。此外根據支線劇情「獲得論藏信賴」的進行狀況，敵人使用的攻擊會有所變化(→P.588)

STORY Lv.3 札那爾坎特遺跡

ZANARKAND RUINS

要在STORY Lv.5[illegible]培貝爾的劇情章節的話，必須在這時候設置通信[illegible]。支線劇情「秘密的任務」尚未結束的話，請事先完成。

事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
支線劇情「秘密的任務」	影響札那爾坎特遺跡的劇情章節完結(※1/→P.590)

※1……之前未完成的話可進行挑戰

可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
裝飾品	ミスリルバングル	開啓[illegible]大廣間的寶箱
	ソウルオブサマサ	完成「秘密的任務」(※2)
消耗用道具	ハイポーション×3	開啓[illegible]通路的寶箱
	ハイポーション×3	開啓[illegible]大廣間的寶箱
	エーテル×3	開啓15-8大廣間的寶箱
	フェニックスの尾×3	開啓[illegible]內部的寶箱
	フェニックスの尾×3	開啓[illegible]大廣間的寶箱
	万能薬×2	開啓[illegible]通路的寶箱
	万能薬×3	開啓[illegible]大廣間的寶箱
	万能薬×4	開啓15-8大廣間的寶箱
	S爆弾×2	開啓[illegible]通路的寶箱
	月のカーテン×2	開啓[illegible]試練之間的寶箱
	光のカーテン×2	開啓[illegible]試練之間的寶箱
	魔力の泉×2	開啓[illegible]試練之間的寶箱
	体力の泉	開啓[illegible]通路的寶箱
	魔除薬×2	開啓15-4內部的寶箱
基爾	2000ギル	開啓[illegible]試練之間的寶箱

※2……[illegible]

有聲劇情 CHECK LIST

	劇情內容	聽取條件/備註	完成度
❶	依沙爾更加煩惱	在[illegible]內部與依沙爾交談。內容依ST Lv.1給席多的回答與ST Lv.2進行「秘密的任務」的情況而有所變化(※3)	0.2

※3……[illegible]

EVENT 依沙爾交談內容的不同

在15-5艾波=廣場、通路與依沙爾交談，可開始支線劇情「秘密的任務」。在已經完成「秘密的任務」情況下，依照STORY Lv.1時對席多的抱怨與否，可聽到不同的對話。

MONSTER 注意鐵甲戰士

在艾波=廣場出現的鐵甲戰士，可用普通攻擊將HP降至1，防御力與魔法防御也相當高，是個強敵。但每5回合行動使用的「大躍進」預備動作時，防御力與魔法防御降至零，所有屬性的適合度將會成為「弱點」。請使用威力高的屬性攻擊進行連鎖，一口氣打倒。此外「大躍進」可由魔銃士學得。

STORY Lv.4

【故事等級4】

努吉消失後，為了整合陷入混亂的蘇比拉，優娜等人決定舉辦演唱會。此時無法像之前自由地造訪各地區，主要是利用通信天球來觀看各地方的樣子。



即時連結發生條件

地區	發生條件
比塞特島	—
齊力卡島	—
魯卡	—
米韓街道	—
香菇岩街道	—
雷瑟寺院	—
幻光河	決定舉辦演唱會
科特蘿拉姆	—

地區	發生條件
雷平原	「這是預演？」(→P.425)完成
馬卡拉尼森林	—
比卡內爾沙漠	—
培貝爾	—
和平平原	—
卡卡賈特山	—
札那爾坎特遺跡	—

BASIC GUIDANCE
STORY Lv.1
STORY Lv.2
STORY Lv.3
STORY Lv.4
STORY Lv.5
劇情分歧圖
往達成率100%前進
飛空艇
比塞特島
齊力卡島
魯卡
米韓街道
香菇岩街道
雷瑟寺院
幻光河
科特蘿拉姆
雷平原
馬卡拉尼森林
比卡內爾沙漠
培貝爾
和平平原
卡卡賈特山
札那爾坎特遺跡
異界



Paine's EYE

我有種一直在追逐著過去的感覺。

我所負責的候補生小組，就是他們3個人。那時候『大災厄』還在四處肆虐。他們幾個無論成長的環境、個性都完全不同，剛開始可說是彼此格格不入；但是在一一突破那些艱苦的訓練的同時，他們之間也漸漸產生了堅牢的羈絆……連我這個只能負責紀錄不該與他們產生感情的紀錄員，都在不知不覺中開始與他們一起談論打倒『大災厄』之後的夢想……

我們曾是夥伴，我們真的曾是能放心將彼此相互託付的同伴。

但是選拔隊因為最終演習的那件意外被滅了，倖存的我們4人也因為上級要掩蓋自己的過失而差點遭到滅口……兩年前的那一天，一切都失控了。我們四散各地，就連優娜的和平節開始後也從沒見過面。

我一直想找出事件的真實，一直掙扎著想取回失落的過去；可是現在我開始連自己是不是真想這麼做都不清楚了。我漸漸覺得我只是在確認和優娜與莉可這種可以相互歡笑的關係，已經回不到我和他們幾個人之間了。

優娜好像也明白天球裡的影像不是她要找的人了。既然如此，那不如就從過去的束縛裡解脫，只去想眼前該做的事吧！

寺院裡冒出來的怪物已經收拾得差不多了，可是蘇比拉還在混亂中；樣子就和我們海鷗團的領袖一般的難看。

青年同盟和新艾波黨由於領袖失蹤，現在關係變得越來越緊張；雙方都在懷疑對方是否會趁領袖不在的機會攻過來，已經開始作戰爭的準備了。這種準備通常一完成，人就會想去作戰；連基層的士兵都出現了想要戰爭的聲音。因為『大災厄』的消失所來臨的和平究竟有多重要，他們似乎早就忘光了。性格差到光是聽他們說話就想掐死他們……

不過，優娜真是了不起。

雖然是直到尾隨究極機械兵器進入地底的努吉等人拜託她處理地上的事務，她才真的打算挺身而出；不過她的表情在瞬間就轉變成已經覺悟了的樣子。但是她竟然想做一件更了不得的事——她竟然想不靠武力將蘇比拉現在所有揮舞著拳頭的傻瓜們團結在一起。

我還記得在不久前蘇比拉團結一致的那一瞬間；召喚士優娜和她的同伴們乘著飛空艇迎向

『大災厄』，而地上的所有人都一起唱出祈禱之歌的那時候，所有人的意念超越了思想與種族合而為一了。當時孤零零的，差點失去相信人的動力的我，也有了和其他人緊緊靠在一起的感覺。既然如此，那麼要做的事就只有一樣了——

「要不要唱歌試試？」

一開始還弄不懂我提案的優娜也很快同意了。將宣傳交給特布里、辛拉負責舞台演出和天球螢幕，終於雷平原演唱會的時刻來臨了：飛空艇也全速運轉，無論是同盟、艾波都讓他們搭乘飛空艇到雷平原來。

在那裡，我們目睹了傳說誕生的一幕。

扮成歌姬的模樣唱歌的優娜；意念可以直接滲透進心底的歌曲，服裝天球竟然將裡頭的意念——千年前繁榮的城市和在機械戰爭背後發生的悲劇——就這麼映在螢幕上了，札那爾坎特的歌姬「蓮」似乎藉由優娜的身體復活了。

這奇蹟似的舞台，不只是現場的觀眾；還有透過通信天球觀賞的人——也就是說世界上的幾乎所有人都體驗了這一切。每個人都察覺了分出派閥彼此鬥爭的行為是如何愚蠢，都握起了剛剛還在爭執的雙手。優娜和蓮的歌聲，讓差點分裂成兩半的蘇比拉又漸漸連接起來了。

我浮現了一個念頭，真想讓現在在地底的他們也聽到這首歌。

所以我不再迷惘了。在尋求的真實背後，一定還有希望存在……試著去相信吧：相信一定還有對著彼此歡笑的一天。

Spira's EYE

STORY Lv.4

「究極機械兵器」是集結了當時機械戰爭技術方較為突出的培貝爾技術製造出來的，原來應該是將與召喚士之國札那爾坎特的戰爭打下休止符的最後王牌。只要將它投入戰場，原來在戰力上就不及培貝爾的札那爾坎特一定是立刻就投降了。可是這擁有強大戰力的究極機械兵器卻連啟動的機會都沒有。

為什麼？

究極機械兵器的中樞，被設計了一種劃時代的擬似智慧機能……它可以讀取人類的意識，當它一察覺敵意馬上就會啟動防衛系統；可是設計者為了防止有人破壞它而將探測器的靈敏度提昇，反而導致它在各種情感激烈交錯的戰場上敏感到無法分辨敵我。

它是個失敗作品，是個一啟動就會無差別破壞所有生物的失敗品。因此已經佔了上風的培貝爾並沒有使用它，只將這既無法修理也無法分解的危險物品埋藏在培貝爾地底深處。

千年前，隸屬於札那爾坎特的「他」，為了改變這一面倒的戰況潛入了培貝爾意圖奪取究極機械兵器。「他」根本沒有空閒去考慮這會招來什麼後果；因為對「他」而言和世界同等重要的戀人被以召喚士的身分徵召到前線去，這麼作戰下去，她的下場只有死。為了救她，「他」扣下了毀滅的扳機。

「他」這將會帶來許多犧牲的行為，被同樣潛入敵人根據地的戀人——蓮所阻止。她知道讓究極機械兵器覺醒的後果，因此告訴她所愛的人已經無了，當「他」正因遲的覺悟而迷惑時……

這兩名入侵者立刻在一陣彈雨之中失去生命。

在面前漸漸死去的蓮的樣子，深深烙印在「他」的視覺之中，就和紀錄在天球裡的影像一樣，變成永遠無法消失的悲傷支配著「他」的意識。

只有悔恨。為什麼將蘇比拉擺在比自己生命更重要位置的蓮要被殘忍的殺害呢？培貝爾……不，蘇比拉一切都是錯誤的這種恨意，轉變為持續千年的憎惡印在幻光蟲上。「他」……絕望的黑影誕生了。

等待千年的時機終於到來了。

「他」站在胎兒般沉睡的究極機械兵器之前，露出了冷酷的笑容。這麼一來願望終於能達成了：將一切都破壞，這樣自己也可以解脫……

讓這個已經完全掌握的肉體指尖，在鍵盤型的控制器上飛舞；將世界推向終結的旋律，在異界深處響起……

STORY Lv.4 ◆主要事件列表

地區	事件	記載頁數	可取得的道具		
			服裝天球	效果配置盤	重要物品
飛空艇	觀看通信天球	P.423 P.425 P.426 P.436	—	—	參考下表
	這是預演？	P.425	—	—	—
幻光河	⑮【尋找特布里!】	P.435	—	黑色紋章	—
雷平原	⑯【不歡迎怪獸客人!】	P.442	—	—	—

※除了STORY Lv.1~3可完成的任務與可取得的道具之外
※無法移動到表內地區以外的地區

影響故事展開與道具取得的通信天球影像

時期對應	
	①……在[illegible]飛空艇與其團交談，回到[illegible]飛空艇・甲板之後 ②……決定舉辦演唱會後 ③……完成任務⑮【尋找特布里!】後

播放區域	可觀看時期			影響的影像(※1)	備考
	①	②	③		
比賽特島	○	※2	※2	影像1	STORY Lv.4故事進行中必定要觀看的
	—	—	○	影像1	STORY Lv.5完成比賽特島的劇情章節，以及取得戰友的天球所必須的(→P.473)
賈力卡島(波魯特=賈力卡)	○	—	—	影像1	STORY Lv.4故事進行中必定要觀看的
	—	—	○	影像3	STORY Lv.5完成賈力卡島的劇情章節所必須的(→P.474)
賈力卡島(賈力卡寺院)	—	—	○	影像2	STORY Lv.5完成賈力卡島的劇情章節所必須的(→P.474)
米赫街道	—	○	○	所有	影響支線劇情「林恩偵探」的完結(→P.592)
蘑菇岩街道	○	—	—	影像1a-1 影像1b-1	STORY Lv.4故事進行中必定要觀看的
貝貝寺院	—	○	○	影像1	可取得阿爾貝特語辭典
	—	○	○	影像5	可取得阿爾貝特語辭典
雷平原	—	○	—	影像1	可將路行鳥收容至飛空艇
	—	○	—	影像2	可將路行鳥收容至飛空艇
馬卡拉尼森林(旅行公司)	—	○	○	影像1b-1	可取得阿爾貝特語辭典
培貝爾	○	※2	※2	影像1	STORY Lv.4故事進行中必定要觀看的
和平平原(旅行公司)	—	○	○	影像4	STORY Lv.5發現父親隱藏的寶箱所必須的(→P.467)
札那爾坎遺跡	—	—	○	影像2	STORY Lv.5完成培貝爾的劇情章節所必須的(→P.482)

※1……影像名稱對應P.423、426~433、436~441的通信天球影像列表
※2……在前一時期交談前便按●鈕結束影像時為「○」

STORY Lv.4 ◆必要事件一覽表

故事等級

STORY Lv.4 START!

飛空艇

- ◆在 0-2 甲板聽取佩茵和努吉等人的關係
- ◆在 0-1 艦橋觀看通信天球，調查各地狀況
- ◆與達奇交談，商量今後的事情，並決定舉辦演唱會
- ◆與達奇交談選擇「準備OK!」往幻光河移動

幻光河

MISSION

15『尋找特布里!』

(→P.435)

飛空艇

- ◆在 0-3 居住區與利可進行演練（「還是預演？」）
- ◆與阿尼基或達奇交談選擇「著陸」往雷平原移動

雷平原

MISSION

16【不歡迎怪獸客人!】

(→P.442)

飛空艇

- ◆在 0-1 艦橋與阿尼基或達奇交談
- ◆與莉可交談，用通信天球觀看會場觀眾的樣子
- ◆與特布里交談選擇「演唱會開始」。

雷平原

- ◆舉行演唱會

飛空艇

- ◆在 0-1 艦橋向梅珍聽取蓮與修因的事
- ◆與辛拉交談，觀看掉進異界洞穴的天球影像

STORY Lv.4 COMPLETE!

●以通信天球觀看各地的樣子①

在 0-2 甲板與佩茵交談後回到 0-1 艦橋，再與辛拉交談便可觀看通信天球影像。但此時可連接的地方只有比賽特島、賈力卡島、香菇岩街道、培貝爾4處。將這些影像全部看完後與達奇交談，決定舉辦演唱會後，便可往幻光河移動。

✻決定舉辦演唱會前的通信天球列表

地區	編號	影像內容(※1)	達成率
比賽特島	1	瓦卡說著比賽特島的狀況 [條件]映照出從民家走出的瓦卡	0.2
波爾特=賈力卡	1	朵娜說著賈力卡的狀況	0.2
香菇岩街道	1a-1	萊巴爾說著青年同盟的動向 [條件]STORY Lv.2將天球交還青年同盟	0.2
	1b-1	通信天球被丟到海裡 [條件]STORY Lv.2將天球交還新艾波團	—
培貝爾	1	馬羅達偵查新艾波團中(※2) [條件]鏡頭橫向移動90度以上再回到原來位置	0.2

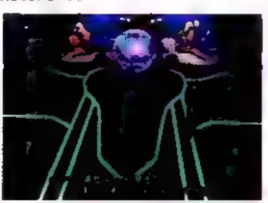
※1……任何地圖在第2次後只會映照出風景
※2……依照STORY Lv.2交還天球的對象，對話會有所改變

●以通信天球觀看各地的樣子②

決定舉辦演唱會後，便可看見STORY Lv.3辛拉設置通信天球地區(→P.397)的影像。請注意，一旦降落到幻光河後，許多地區的影像內容將會改變。

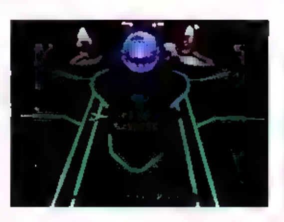
●以通信天球觀看各地的樣子③

任務15【尋找特布里!】完成後，許多地區的通信天球影像會從②變化。這些影像只能在降落雷平原之前觀看。



●演唱會開始！

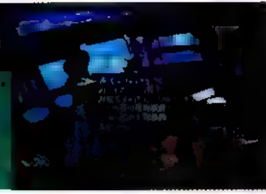
在 0-1 艦橋與特布里交談選擇「演唱會開始」，便可進行雷平原的演唱會。結束後優娜等人會自動移動到 0-3 飛空艇．居住區。



STORY Lv.4 飛空艇

AIRSHIP"CELSIUS"

STORY Lv.4大半的故事都將在此進行，而通信天球看見的影像當中，有些是STORY Lv.5完成劇情章節的必要條件，請特別注意。



＊事件觀賞 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□觀看通信天球	→P.425
□這是預演？	→P.425
□在居住區休息一晚	影響阿尼基的心靈(→P.448)

＊可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
效果配置盤	□攻めの方陣	觀看效果配置盤的解說(※1)
裝飾品	□なにごともな～い／他	「這是預演？」的獎品(→P.425)
消耗用道具	□ハイポーション×8	開啟[illegible]動力室的寶箱
	□エーテルターボ×3	開啟[illegible]動力室的寶箱
	□フェニックスの尾×7	開啟[illegible]動力室的寶箱
	□万能薬×6	開啟[illegible]動力室的寶箱
重要物品	□アルベド語辞書	在[illegible]甲板與佩茵交談後回到[illegible]艦橋
	□アルベド語辞書×3	觀看特定的通信天球(→P.428、430)
	□アカギスフィア5	參考右記

＊有聲劇情 CHECK LIST（※2）

	劇情內容	發生條件/備註	完成度
❶	□還是歌姬	ST Lv.4開始後	0.6
❷	□與修因會面的感想	從[illegible]艦橋前往電梯	0.2
❸	□阿卡基隊與佩茵的過去	接近[illegible]甲板的佩茵	0.4
❹	□要放棄嗎？	❸之後，前往[illegible]艦橋	0.2
❺	□要看通信天球嗎？	與辛拉交談	—
❻	□用歌聲來凝聚大家的心	在通信天球中觀看4個地區的影像後(→P.423)與達奇交談(※3)	0.6
❼	□2年前的新調歌與佩茵	❼之後與佩茵交談	0.2
15【尋找特布里!】完成後			
❽	□海鷗團族當偶像出動！	自動開始	0.6
❾	□這是預演？	❽之後前往[illegible]居住區	0.2
❿	□要唱什麼？	「這是預演？」之後	0.2
⓫	□阿尼基「要降落嗎？」	❿之後與阿尼基交談	—
⓬	□達奇「要降落嗎？」	❿之後與達奇交談	—
16【不歡迎怪異客人!】完成後			
⓭	□緊張的莉可	與莉可交談(※4)	—
⓭	□擔心的佩茵	與佩茵交談(※5)	—
⓯	□阿尼基「全員降落了」	與阿尼基交談(※5)	—
⓰	□阿尼基「優娜麻煩妳了」	⓯或⑳之後與阿尼基交談	—
⓱	□達奇「很在意一件事」	與達奇交談(※5)	—
⓲	□達奇「希望他們不要打起來」	⓱或⑳後與達奇交談	—
⓳	□辛拉，設定完畢	與辛拉交談	—
⑳	□大家之間的小吵鬧	⓰或⓱後與莉可交談	0.8
㉑	□優娜！拜託妳了！	⑳之後與特布里交談	—
㉒	□優・莉・佩出動！	㉑時選擇「演唱會開始」	0.2
演唱會結束後			
㉓	□從靈的思念誕生的歌曲	演唱會之後	0.4
㉔	□梅珍，談論蓮	㉓之後前往[illegible]艦橋	0.8
㉕	□露布蘭，愛的力量	㉔之後前往[illegible]動力室(※6)	0.2
㉖	□異界來的通信	㉔之後前與辛拉交談	0.8

※1……只有在還未取得的狀況下才能得到　※2……可以聽到「機械士達對話」「大款團」的語音(詳細請參照P.398)也能聽到「還完備款團懂而泣的大款團」的語音(詳細請參照P.398)　※3……如果在ST Lv.3中將貝爾地下．大深度空間中看到努吉等人等人的密會(→P.414)就會追加語音(但不會影響完成率的上昇量)　※4……在⓯或⓱觸發之後就無法聽取　※5……[illegible]

ITEM 露布蘭一夥找到的天球

演唱會結束，在[illegible]艦橋聽完梅珍的話後，達奇會告知「露布蘭一夥在引擎室等著」。在此前往[illegible]動力室可從露布蘭手中獲得阿卡基天球5，但若這之前與[illegible]艦橋的辛拉交談的話，便會結束STORY Lv.4，無法再獲得阿卡基天球5，請特別注意。



↑接近動力室深處的露布蘭一夥，可獲得阿卡基天球5。

❸阿卡基隊與佩茵的過去



↑佩茵自己開始述說過去與努吉等人的關係。

㉔梅珍，談論蓮



↑修因與蓮，還有究極機械兵器都連在一起了。

EVENT 這是預演？

在幻光河完成任務 15【尋找特布里!】後前往 0-3 居住區，可與莉可進行演唱會的預演。

預演為配合著節奏按下●、●、●、●鈕來累積點數的小遊戲。點數分為節奏、體能、感覺等進行計分，預演完畢後決定總合點數。依照點數的高低來決定右表的物品。此外，預演只能進行一次。

要累積點數，建議忽視雷娜旁邊顯示的音符圖示，連打按鈕即可。預演開始時會顯示「配合節奏進行」，但即使未出現音符圖案時按下按鈕也不會扣點數，因此可以說按鈕的次數越多，所得到的點數就越多。



↑畫面左側是雷娜與音符圖示，右側顯示莉可與按鈕。



↑預演結束後，依照3種點數來決定總合點數。

＊「這是預演？」的評分項目

項目	解說
節奏	雷娜旁邊顯示音符時按鈕可提高點數。總合計算時，以黃色音符2點、紅色音符4點來計算。
體能	按鈕的次數，與按下哪個按鈕並無關係。
感覺	按下與莉可旁邊顯示的圖示相同按鈕可提高點數。

＊「這是預演？」結束後可獲得的裝飾品

總合點數	可獲得的裝飾品
0~49	珍珠項鍊
50~99	安全銀幣
100~149	炎、冰戒指
150以上	什麼事也沒有

CHECK 以通信天球確認各地

STORY Lv.4時無法自由地來去蘇比拉各地。但STORY Lv.3時若辛拉設置了通信天球(→P.397)，透過傳送過來的影像，可看見蘇比拉各地的樣子。

要觀看通信天球影像時，與辛拉交談選擇「通信天球選擇」後，選取想觀看的地區即可。但依照地區不同，有時不按照右下表移動鏡頭，將特定事物鎖定畫面中央的話，便不會發生事件。請在影像出現後，首先上下左右移動並縮放鏡頭，確認有無任何變化。

可觀看通信天球的時機如右表所示。基本上各時機觀看的影像都有所差異，請勿遺漏。STORY Lv.5時也有可能在數個地區看到相同的影像(→P.449)。



↑同時期中，各地區的影像會有數種的變化。請重複連接直到全部觀看為止。



↑有些影像將特定事物轉到畫面中央後，經過一定時間仍不會出現變化。

＊STORY Lv.4中可觀看通信天球的時機

時機	可觀看的地區	影像內容
在 0-1 甲板與凱茵交談回到 0-1 艦橋後	比塞特島、露力卡島、蘑菇岩街道、培貝爾	P.423
決定舉辦演唱會後到移動至幻光河之前	STORY Lv.3時辛拉設置通信天球的所有地區	P.426
任務 15【尋找特布里!】完成後到移動至雷平原之前	STORY Lv.3時辛拉設置通信天球的所有地區	P.436

＊通信天球的操作方法

操作方法	用途
左類比旋鈕、方向鈕	改變鏡頭方向。有時必須利用這個功能來讓特定事物移到畫面中央進行交談等動作。
R1鈕	鏡頭的縮放。每按一次便放大1階段，第3階段時按下便回到最初狀態。
●鈕	回到通信天球的地區選擇畫面

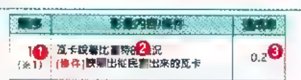
※米韓街道時有上述之外的特別操作方法(→P.427)

通信天球影像列表

決定舉辦演唱會後

這裡介紹決定舉辦演唱會後到移動至幻光河期間可觀看的影像。其中有些影像必須轉動鏡頭或放大才會發生事件，請特別注意。

＊表格使用方式



順序	影像內容/條件	達成率
1❶ （※1）	瓦卡說著比賽特的❷狀況 [條件]映照出從民家出來的瓦卡	0.2❸

❶順序……連接該地區時可觀看的影像順序。
❷影像內容/條件……影像中發生的事件以及引發該事件的條件。但基本上省略時間經過的條件。
❸完成率……觀看該影像後完成率的上升量。

比塞特島 BESAID ISLAND

與STORY Lv.3之前的進行無關，只要重複連接該地圖便可依序觀看所有的變化。此外影像3當中藏有STORY Lv.5時取得草堆中埋藏的裝飾品的暗示(→P.450)。

順序	影像內容/條件	達成率
1 （※1）	瓦卡說著比賽特的情況 [條件]映照出從民家出來的瓦卡	0.2
2	玩著捉迷藏的小孩子們	—
3	女性讓狗散步。狗在草堆裡藏了東西	—
4	坐立不安的瓦卡	0.2
5	要用水中格鬥球為話題的比拉，比塞特．歐拉卡再度開始練習	—
6	包茲的球打中基帕	—
7	看到練習水中格鬥球的歐拉卡隊員感到驚訝的貝克雷姆	0.2
8	通信天球被球擊中損壞。辛拉說了一句「真差勁」	—
9 （※2）	故障中。映照出比賽特村的風景	—

※1……僅限決定舉辦演唱會前未觀看時
※2……以後重複影像9

齊力卡島（波魯特=齊力卡） KILIKA ISLAND

齊力卡島上的波魯特=齊力卡與齊力卡寺院2處必定會設置通信天球，其中在波魯特=齊力卡可從朵娜打聽到青年同盟派居民的狀況。此外要觀看影像1時除了滿足下表的條件外，還必須移動鏡頭到右邊照片的位置。



←影像出現後移動鏡頭到右端稍微下放大，朵娜便會出現交談。

順序	影像內容/條件	達成率
1	談著利安與艾德的朵娜 [條件]STORY LV.3時平原與利安和艾德相遇，選擇「齊力卡島」	—
2	從朵娜聽到寺院聚集新艾波黨大批軍團的傳言以及小孩們將汽球飄向寺院。	—
3	朵娜在夢中斥責巴魯提羅(※3) [條件]鏡頭轉向朵娜放大	—

※影像3之後選擇連接本地區時，會隨機映照出影像4或5

順序	影像內容/條件	達成率
4	映照出空無一人的朵娜家	—
5	映照出波魯特=齊力卡的風景	—

※3……之後轉向衣櫥放大後會出現仙人掌人帕契拉。若此時已開始支線劇情「尋找仙人掌人」，再次往帕契拉放大的話，捕捉會失敗。

齊力卡島 (齊力卡寺院) KILIKA ISLAND

相對於在波魯特=齊力卡與朵娜對話，在齊力卡寺院則可以與巴魯提羅交談。但為此必須先放大前往寺院建築物的階梯(畫面右側)後，再將看到通信天球的巴魯提羅放大到畫面中央才行。若看見通信天球後仍無動作的話，請微調鏡頭位置直到產生動作為止。



←將鏡頭拉到這個位置，優娜與巴魯提羅便開始交談。

順序	影像內容/條件	達成率
1	巴魯提羅說著新艾波黨的情況，因太大聲而通信天球損壞。[條件]參照本文	0.2
2 (※4)	故障中，只映照出黑漆漆一片，自動切斷	—

※4……以後重複影像2

魯卡 LUCA

在此設置的通信天球故障，變成接收魯卡的放送局播放的影像。因此無法變更鏡頭位置或進行縮放。



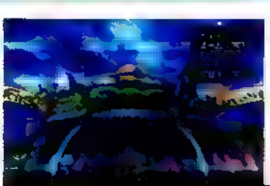
←雪琳達向魯卡街上的人們進行採訪。

順序	影像內容/條件	達成率
1	雪琳達的採訪　其一 青年同盟與新艾波黨的對立	—
2	雪琳達的採訪　其二 向青年說「請說句話好嗎？」	—
3	雪琳達的採訪　其三 向中年男性「請對現在的蘇比拉說句話!」	0.2
4 (※5)	故障中，只映照出黑漆漆一片，自動切斷	—

※5……以後重複影像4

米韓街道 MI'IHEN HIGHROAD

初次選擇該地區時會映照出旅行公司前的景象。稍待後林恩會從旅行公司中出現。他正在調查米韓街道發生的多起怪異事件，若進行幫忙的話，會展開支線劇情『林恩偵探』，可觀看米韓街道各處的影像。此外進行『林恩偵探』時與觀看其它地區的影像不同，可使用以下2種功能。利用這些功能便可進行搜查(『林恩偵探』詳細內容請參考P.592)。



←通信天球設置在街道各處，按R2鈕後可選擇映照場所的編號。

→看到可疑事物便可按下●鈕呼叫林恩進行調查。

＊支線劇情「林恩偵探」進行中可使用功能

操作方法	功能
R2鈕	切換街道各處所設置的通信天球影像
●鈕	呼叫林恩(請求詳細調查畫面上的事物)

＊「林恩偵探」開始前完成率的上升狀況

●聽取從旅行公司內出來的林恩談話上升0.2
●接受林恩的委託上升0.2

香菇岩街道 MUSHROOM ROCK ROAD

依據在STORY Lv.2時將天球還給青年同盟或新艾波黨，這裡的影像會有所不同。如果是還給青年同盟，將可以聽到青年同盟本部的守衛兵一些談話。如果是還給新艾波黨，那麼通信天球會被丟進海裡，只能看見海裡的影像；不過偶爾可以見到恐龍渡輪。



←當通信天球掉進海裡時，鏡頭移到右端會有一定的機率照到恐龍渡輪(但只能看一次)。

在STORY Lv.2時將天球還給哪一方？

新艾波黨

順序	影像內容/條件	達成率
1a-1	海中的風景	—
1a-2 (※6)	在海裡發現恐龍渡輪，辛拉開始熱烈談論恐龍渡輪 [條件]將鏡頭轉向左端	—

※6……可以低機率代替1a-1出現，看過一次以後將是1a-1的重複播放
※7……之後將是1b-6的重複

青年同盟

順序	影像內容/條件	達成率
1b-1	衛兵的話 之1 生氣的說：「不要一直看啦！」 [條件]衛兵面向鏡頭	—
1b-2	衛兵的話 之2 談論自己的野心 [條件]衛兵面向鏡頭	—
1b-3	衛兵的話 之3 依然是被派來當守門人 [條件]衛兵面向鏡頭	—
1b-4	衛兵的話 之4 說出目前正在作戰爭的準備 [條件]衛兵面向鏡頭	—
1b-5	衛兵的話 之5 談論因為戰爭將近而興奮的心情 [條件]衛兵面向鏡頭	—
1b-6 (※7)	坐下的衛兵 [條件]衛兵面向鏡頭	—

喬瑟寺院 DJOSE TEMPLE

由於是馬其那派的根據地，所以出現的基本上都是阿爾貝特族人。當然對話也是用阿爾貝特語，如果想了解談話內容，最好在STORY Lv.3結束前將阿爾貝特語辭典收集到某個程度。另外看完影像1與6之後各會得到一本阿爾貝特語辭典。



←影像6的內容會是STORY Lv.5在喬瑟寺院・試練之間的暗號提示(→P.456)。

順序	影像內容/條件	達成率
1	稍微等待一下後，會有一位阿爾貝特族男性談論關於阿爾貝特族的志氣	0.2
2	和影像1是同一個人，他會談論關於比卡內爾沙漠出現很可怕的怪物	—
3	拜訪喬瑟寺院的利安與艾德 [條件]於STORY Lv.3在雷平原遇到利安與艾德，並指示到「喬瑟寺院」	—
4	和影像1是同一個人，他會談論關於祈禱者之間的洞穴	—
5	一名阿爾貝特族男子抱怨因為比卡內爾的零件還沒送到所以拖遲了作業的進行	—
6	一名阿爾貝特族女子正想不起來暗號是什麼：暗號似乎是一株會說話的仙人掌名字	—
7 (※8)	影像6的阿爾貝特族女性為了收集零件而將通信天球偷走	—

※8……之後就無法再接上天球了

幻光河 MOONFLOW

舉辦的現場表演以失敗告終，特布里下落不明，部下海佩羅族們正在商量如何激勵特布里。

順序	影像內容/條件	達成率
1	部下海佩羅族們很擔心特布里沒有精神，他們似乎也不知道特布里現在何方	—
2	為了激勵特布里，海佩羅族正在作演奏的練習	—

※影像2之後再接上這個區域的通訊天球，將會由影像3～5之中隨機選取一個

順序	影像內容/條件	達成率
3	繼續進行練習的海佩羅族們	—
4	正在作各種確認的海佩羅族們	—
5	慌慌張張的海佩羅族們	—

科特薩拉姆 GUADOSALAM

露布蘭為了失蹤的努吉也離開了基地；部下們正在商量以後該如何應對。聽過部下的談論，會發現原來他們給露布蘭的評價還算不錯。

順序	影像內容/條件	達成率
1	與鳥諾對話，他正在擔心為了尋找努吉的線索出門的露布蘭	0.2
2	露布蘭一夥的男戰鬥員們正在看守	—
3	男戰鬥員們的對話 之1 要是露布蘭就這樣不回來那怎麼辦？	—
4	男戰鬥員們的對話 之2 他們想起露布蘭對他們相當不錯	—

※影像4之後再接續上這個區域時，會從影像5～7之中隨機選取一個出現

順序	影像內容/條件	達成率
5	露布蘭一夥的男戰鬥員們正在看守	—
6	女戰鬥員們回到基地	—
7	寂寞的鳥諾	—

雷平原 THUNDER PLAINS

在觀看影像1與2的時候辛拉會使用新發明的傳送機能將陸行鳥抓回來。聽見叫聲後轉動鏡頭就可以發現陸行鳥，只要讓牠映照在畫面中間並拉近距離就可以了。另外雖然抓到的陸行鳥會送到03居住區，但除了居住區變熱鬧外並沒有什麼變化。



⬅在影像1與2各有一隻陸行鳥，一共可以抓到兩隻。

順序	影像內容/條件	達成率
1	利用傳送機能將陸行鳥抓到回飛空艇 [條件]聽見叫聲後再拉近與右邊陸行鳥的距離	0.2
2	雖然可以再抓到一隻陸行鳥，但是轉送機能也會壞掉 [條件]拉近與陸行鳥的距離	—
3 (※9)	影像變黑什麼也看不到	—

※9……之後就是影像3的重複播放

馬卡拉尼森林（森林入口）—— MACALANIA WOOD

如果沒有完成STORY Lv.3的 ◙【阻止隸藏族出戰！】，隸藏族就會攻進森林，森林的模樣會發生改變。



⬅如果受到隸藏族的攻擊，天空會變成紅色。

順序	影像內容/條件	達成率
1	體達克、秉加、曾卡拉會談論見到祈禱者的夢：祈禱者們似乎被一股搖撼大地的巨大力量給吞噬了	0.2

↓

有否完成STORY Lv.3的 ◙【阻止隸藏族出戰】？

YES ↓

順序	影像內容/條件	達成率
2a-1 (※10)	會映照出兩名科特族人	—

NO →

順序	影像內容/條件	達成率
2b-1	攻進森林深處的隸藏族人們；天空也漸漸染紅	—
2b-2 (※11)	倖存的一名科特族人凝視著被火焰染紅的森林	—

※10……之後是影像2a-1的重複
※11……之後是影像2b-2的重複

馬卡拉尼森林（旅行公司）—— MACALANIA WOOD

如果在STORY Lv.3結束之前有幫大赤屋還清債務，就可以見到重新開始做生意的大赤屋。影像1a-6雖然會出現大赤屋的弟弟旺茲，但就算沒看過這個影像，在STORY Lv.5一樣可以完成大赤屋的故事章節。



⬅影像1b-1會出現阿爾貝特族的店員，如果聽完他說的話最後會得到一本阿爾貝特語辭典。

有否在STORY Lv.3結束之前幫大赤屋還清債務？

YES ↓

順序	影像內容/條件	達成率
1a-1	大赤屋的話 之1 大赤屋立下宏願總有一天要超越林恩的旅行公司	0.2
1a-2	大赤屋的話 之2 大赤屋正在抱怨客人不上門	—
1a-3	大赤屋的話 之3 抱著手腕低念著「那傢伙離家出走已經一年了……」	—
1a-4	大赤屋的話 之4 明明沒半個旅客大赤屋卻在招攬客人，不禁感到空虛	—
1a-5	大赤屋的話 之5 用阿爾貝特語在招攬客人，最後還是因為沒人而感到失望	—
1a-6	一年前離家的旺茲回來了，卻很迷惘地躊躇不前	—

NO →

順序	影像內容/條件	達成率
1b-1	阿爾貝特族的店員說出林恩正在調查關於米韓街道所發生的事故	—

※影像1a-6及1b-1之後再度接續上這個區域時，會由影像2～5之中隨機出現一個

順序	影像內容/條件	達成率
2	出現巴比特	—
3	出現白普林	—
4	出現巴比特與白普林	—
5	旅行公司的風景，什麼人都沒有	—

比卡內爾沙漠（挖掘營隊） BIKANEL DESERT

在影像1中會被娜妲菈強迫接下擊退魔物的任務。所謂魔物就是STORY Lv.5任務 V 【沙漠的最終決戰!】中的頭目安格拉曼尤。但未看過影像1也不會影響任務 V 的完成。

順序	影像內容/條件	達成率
1	受娜妲菈所託擊退魔物 [條件]娜妲菈面向鏡頭	0.2
2 (※12)	作業員正在挖掘的景象	—

※12……以後重複影像2

比卡內爾沙漠（仙人掌人自治區） BIKANEL DESERT

鏡頭對準會說話的仙人掌人瑪爾涅拉便可交談。但因為負責翻譯的班藏不在，無法得知內容。

順序	影像內容/條件	達成率
1	瑪爾涅拉主動交談，但因為班藏不在，無法理解內容 [條件]鏡頭轉向瑪爾涅拉	—
2 (※13)	瑪爾涅拉似乎說著什麼	—

※13……以後重複影像2



⬅想要知道她在說什麼，必須前進到STORY Lv.5才行(→P.464)。

培貝爾 BEVELLE

與香菇岩街道相同，依照STORY Lv.2天球交還對象，可看見的影像也不同。交還青年同盟的話，通信天球較早會被僧兵破壞。若交還新艾波黨則可以看到活躍的孩童團以及辛拉和孩童團交流的影像。



⬅影像1b-3巴瑟脫困後將鏡頭回轉180度還可看到後續。

STORY Lv.2中將天球交還給哪一方？

青年同盟

順序	影像內容/條件	達成率
1a-1 (※14)	馬羅達潛入培貝爾探查新艾波黨，但隨即被發現 [條件]培貝爾影像1的條件請參考(→P.423)	0.2 (※15)
1a-2	通信天球遭子彈擊中損壞	—
1a-3 (※16)	故障中。播放的影像自動切斷	—

※14……僅限決定開演唱會前未觀看時
※15……影像1a-1與1b-1只會上升其中之一
※16……以後重複影像1a-3
※17……以後重複影像1b-5

新艾波黨

順序	影像內容/條件	達成率
1b-1 (※14)	馬羅達潛入培貝爾探查新艾波黨 [條件]參考P.423	0.2 (※15)
1b-2	因青年同盟的馬羅達潛入，僧兵加強了戒備	—
1b-3	巴瑟遭到僧兵逮捕，但同伴馬上趕來，成功脫困 [條件]鏡頭轉向巴瑟	—
1b-4	辛拉與孩童團約定以後一起遊玩 [條件]鏡頭轉向巴瑟	0.2
1b-5 (※17)	沒有人在	—

和平平原 (旅行公司) CALM LANDS

順序	影像內容/條件	達成率
1	旅行公司的景象　其一 阿爾貝特族女性與僱傭來到店內	—
2	旅行公司的景象　其二 穿著厚重的男性與女性來到店內	—
3	父親安慰老是找不到結婚對象，垂頭喪氣的兒子	—
4	父親從旅行公司內搬出寶箱，取出了某樣東西	—
5 (※18)	通信天球被魔物吃掉	—

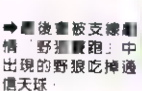
※18……以後無法連接

最初只能夠瀏覽旅行公司的景象，但在影像4中可看見支線劇情「幫兒子找新娘」裡的父親從旅行公司內部搬出隱藏的寶箱。



←若未看到該影像，STORY Lv.5時便不會出現寶箱(→P.467)。





➡最後會被支線劇情「野狼賽跑」中出現的野狼吃掉通信天球。

和平平原 (陸行鳥牧場) CALM LANDS

陸行鳥牧場的陸行鳥存在與否，呈現的影像也大不相同(與派遣與否無關)。沒有任何陸行鳥時只能看到一種影像，達成率也不會上升，請在STORY Lv.3前展開支線劇情「陸行鳥牧場」捕獲陸行鳥。



←照顧陸行鳥的庫拉斯可似乎很高興，若沒有陸行鳥將會相當消沉。

牧場裡是否有陸行鳥？

NO →

順序	影像內容/條件	達成率
1b-1	好不容易建了牧場卻沒有半隻陸行鳥而失望的庫拉斯可	—

YES ↓

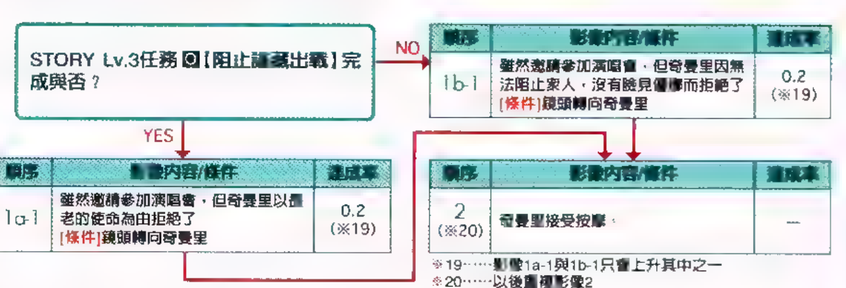
順序	影像內容/條件	達成率
1a-1	庫拉斯可摸著陸行鳥邊說「陸行鳥好可愛～」	0.2
1a-2	發覺到優娜的庫拉斯可，很緊張著答應優娜照顧陸行鳥	—
1a-3	庫拉斯可將逃出牧場的陸行鳥帶回來	—

＊影像1a-3之後再連接該區域，便隨機進入1a-4或1a-5影像

順序	影像內容/條件	達成率
1a-4	庫拉斯可正在照顧陸行鳥	—
1a-5	被陸行鳥踢到而跌落地上的庫拉斯可	—

卡卡賽特山（卡卡賽特山門） MT. GAGAZET

在STORY Lv.3完成任務◎【阻止論藏出戰】與否是分歧的關鍵。但無論哪邊奇曼里都會拒絕優娜演唱會的邀請。



順序	影像內容/條件	達成率
1a-1	雖然邀請參加演唱會，但奇曼里以長老的使命為由拒絕了 [條件]鏡頭轉向奇曼里	0.2 (※19)

順序	影像內容/條件	達成率
1b-1	雖然邀請參加演唱會，但奇曼里因無法阻止家人，沒有聽見優娜而拒絕了 [條件]鏡頭轉向奇曼里	0.2 (※19)

順序	影像內容/條件	達成率
2 (※20)	奇曼里接受按摩。	—

※19……影像1a-1與1b-1只會上升其中之一
※20……以後重複影像2

卡卡賽特山（溫泉） MT. GAGAZET

此處為影像變化最多的地點。從熟悉的人物到恐龍渡輪(シパーフ)，各式各樣的角色會來到溫泉，請預先看完所有影像(→P.712)。

順序	影像內容/條件	達成率
1	泡進溫泉裡的論藏族男性	—
2	發現仙人掌人 [條件]鏡頭轉向仙人掌人放大	—
3	來到溫泉的特布里	0.2
4	泡到溫泉裡的海佩爾族們	—
5	男人在游泳。優娜不禁嘀咕「好無聊」	—
6	泡到溫泉裡的恐龍渡輪	—
7	來到溫泉的梅珍 [條件]鏡頭轉向梅珍	0.2
8	泡進溫泉裡的大赤屋	0.2
9	偷窺溫泉的旺茲	—
10	來到溫泉的依沙爾、馬羅達、巴瑟、孩童們	0.2
11	來到溫泉的艾瑪與露琪兒	0.2
12	在溫泉裡的達奇與阿尼基 [條件]鏡頭轉向達奇	0.2
13	與陸行鳥來到溫泉的庫拉斯可(※21)	—
14	來到溫泉的席多、娜姐菈、林恩	0.2
15	泡到溫泉裡的朵娜	0.2
16 (※22)	沒有人在	—

※21……牧場中沒有陸行鳥，剩庫拉斯可一人時會說著「好想要陸行鳥……」
※22……以後重複影像16

札那爾坎特遺跡 ZANARKAND RUINS

在此處能看到的只有觀光客蜂擁的遺跡景象。無論看幾次都是一樣。

順序	影像內容/條件	達成率
1 (※23)	札那爾坎特遺跡的景象。擠滿了觀光客	—

※23……以後重複影像1

STORY Lv.4 幻光河

MOONFLOW

只能在任務⑮【尋找特布里!】中進行探索。由於沒有寶箱，只要專心完成任務即可。此外無法從幻光河移動到其他地區。

[illegible] CHECK LIST

名稱/內容	備註
⑮【尋找特布里!】	→P.435

可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
效果配置盤	黒き紋章	完成任務 ⑮【尋找特布里!】

[illegible] CHECK LIST

	劇情內容	發生條件/備註	完成度
1	被下放到遠處	造訪幻光河	—
⑮【尋找特布里！】進行中			
2	必須找到特布里	往翡翠街道方向前進時	—
3	討債人1「等一下」	在■■南岸道路接近討債人	0.2
4	討債人2「那傢伙居然在那個地方」	❸之後在■■南岸道路接近討債人	—
5	討債人3「那小個子哪來的力氣」	❹之後在■■南岸道路接近討債人	—
6	討債人4「一定還在南岸某個地方」	❺之後前往■■南岸恐龍渡輪搭乘處(入口)	—
7	特布里在河另一邊	前往■■南岸恐龍渡輪搭乘處(廣場)	—
8	要坐恐龍渡輪(シパーフ)嗎?	與恐龍渡輪操控者交談(※1)	—
9	討債人5「難不成會在樹上」	❻之後在■■北岸接近討債人	0.2
10	與特布里交涉成功	從■■北岸道路往科特羅拉姆方向前進	0.4

※1——[illegible]

CHECK 別忘記進行PR

雖然此處可說除了完成任務沒有其它必要的事項，但若在STORY Lv.3前開始支線劇情「公司PR」(→P.553)或「幫兒子找新娘」則例外。幻光河是STORY Lv.4唯一可進行公司PR和幫兒子找新娘的地方。想要多得到一些PR點數與勸誘點數的話，請在任務結束前與每個人按●鈕進行交談。



↑按●鈕對話有反應的總共有5人(→P.561)。

① 被下放到遠處



↑前來尋找特布里的優娜等人降落到距離河邊的遠處。

③ 討債人1



↑優娜突然被男人們叫住。他們似乎在尋找特布里。

⑤ 討債人3



↑面對無處不逃的特布里，其中一個討債人投降了。

⑥ 討債人4



↑到達恐龍渡輪搭乘處時，討債人發現了特布里。

⑨ 討債人5



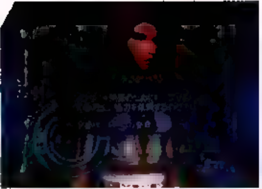
↑踢飛木頭後，特布里從樹上掉了下來。[illegible]

⑩ 與特布里交涉成功



↑好不容易追上特布里，終於能拜託他進行[illegible]

MISSION 15【尋找特布里！】



開始條件	任務完成條件	可入手物品
造訪幻光河	在 7-8 北岸道路與特布里交談	效果配置盤「黑色紋章」



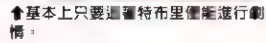




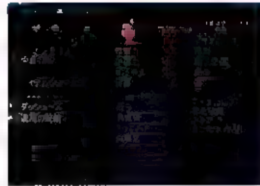
追趕特布里

由於特布里與討債人移動的範圍相當廣，請依照下面地圖的●～●地點順序移動。最後到達 7-8 北岸道路盡頭●時便能與特布里交談完成任務。





↑基本上只要追著特布里便能進行劇情。



↑預先裝備退魔腕鐲的話，從頭到尾都不會遭遇敵人。

MAP
任務中的移動順序

※在任務進行中才可移動到 7-7 北岸，此外 7-1 南岸道路與 7-8 北岸道路也會變長

7-8
在此終於追到特布里，可以進行交談

7-7

7-6

7-5

7-4
特布里似乎乘坐恐龍渡輪逃往北岸了

7-3
討債人們說著「一定還在南岸某個地方」

7-2

7-1
特布里從討債人手上搶到浮游車立刻逃跑

被討債人們叫住，追問特布里的下落

START

BASIC GUIDANCE
STORY Lv.1
STORY Lv.2
STORY Lv.3
STORY Lv.4
STORY Lv.5
劇情攻略
任務100%
飛空艇
比塞特島
齊力卡島
畢卡
米赫街道
蘑菇岩街道
雷瑟寺院
幻光河
科特薩拉姆
雷平原
馬卡拉尼森林
比卡內爾沙漠
塔貝爾
和平平原
卡卡普特山
扎那爾坎特遺跡
異界

通・信・天・球・影・像・列・表

❷ 任務 15【尋找特布里!】完成後

在幻光河完成任務 15【尋找特布里!】回到飛空艇後，許多移動到幻光河前的影像會(→P.426～433)開始變化，其中包括完成STORY Lv.5劇情章節的必要影像，請不要錯過了。



←移動到幻光河前影像未變化的區域，可以從最後接下去觀看。

比塞特島 BESAID ISLAND

在影像1中可與貝克雷姆進行交談。若未與他交談將無法完成比塞特島的劇情章節，請特別注意(→P.473)。

順序	影像內容/條件	達成率
1	貝克雷姆說賈布是自己討伐隊時期的戰友 [條件]鏡頭轉向貝克雷姆	0.2
2	優娜和露露在談著「女孩子之間的事」	0.2
3	比賽特・歐拉卡的選手們聲援舉辦演唱會的優娜 [條件]鏡頭轉向歐拉卡的選手們	—
4	瓦卡特別專訪　傑修&包茲篇 [條件]鏡頭轉向傑修	—
5	瓦卡特別專訪　達特&基帕篇 [條件]鏡頭轉向達特	—
6 (※1)	靜不下來走來走去的瓦卡	—

※1……以後重複影像6

齊力卡島 (波魯特=齊力卡) KILIKA ISLAND

影像3中朵娜將通信天球裝在汽球上，飛往齊力卡寺院的巴魯提羅所在處，之後連接齊力卡島時會自動映照出奇力卡寺院的影像。

順序	影像內容/條件	達成率
1	朵娜正在練習如何和好時，海佩羅族前往宣傳 [條件]鏡頭轉向朵娜作特寫	0.2
2	朵娜繼續練習 [條件]鏡頭轉向朵娜作特寫	—
3 (※2)	朵娜將通信天球裝在汽球上，飄到寺院	0.2

※2……以後無法連接

齊力卡島 (齊力卡寺院) KILIKA ISLAND

最初故障無法看到任何影像，但在波魯特=齊力卡看見朵娜在汽球裝上通信天球(影像3)後，便可見到汽球飄到巴魯提羅所在處影像。此外若未觀看這些影像，STORY Lv.5時將無法完成齊力卡島的劇情章節(→P.474)。

順序	影像內容/條件	達成率
1	故障中只映照出一片漆黑，便自動切掉	—
2 (※3)	朵娜的汽球飄到了寺院，因巴魯提羅太大聲，通信天球損壞	0.2

※3……看見齊力卡島(波魯特=齊力卡)的影像3後便可觀看，看過一次後便無法連接

魯卡 LUCA

演唱會實況轉播的廣告後，映照出魯卡街道的景象。可看見為了水中格鬥球開幕練習的魯卡．哥瓦茲與尋找露布蘭的沙諾身影。

順序	影像內容/條件	達成率
1	與天球廣播混線，放映着雷平原演唱會實況轉播的廣告	—

※影像1之後選擇連接本地區時，會隨機映照出影像2～5

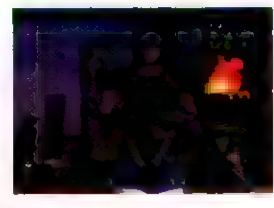
順序	影像內容/條件	達成率
2	在中央廣場練習的魯卡．哥瓦茲	—
3	在街道外練習的魯卡?哥瓦茲。也可看到尋找露布蘭的沙諾身影	—
4	在聯絡橋宣傳演唱會的海鳳羅族	—
5	中央廣場 一片漆黑什麼都看不見	—

米韓街道 MI'IHEN HIGHROAD

※與移動到幻光河前(❶ 決定舉辦演唱會後/→P.427)的影像相同

香菇岩街道 MUSHROOM ROCK ROAD

在STORY Lv.2間將天球交化青年同盟的話，可看到同盟員為了優娜的演唱會不斷往雷平原移動的樣子。另一方面，若交還給新艾波黨的話，與移動到幻光河之前的影像相同(→P.428)。



⬅編信藉口前往雷平原的葉巴爾隊．感到驚訝的守衛兵不久也……

在STORY Lv.2中將天球交還哪一方？

青年同盟

順序	影像內容/條件	達成率
1a-1	露琪兒對優娜表示要代替失蹤的努吉統率同盟	0.2
1a-2	受到優娜邀請的葉巴爾，決定前往雷平原的演唱會	0.2
1a-3	葉巴爾隊前往雷平原，守衛兵感到吃驚 [條件]鏡頭轉向守衛兵	—
1a-4	看到許多同伴前往演唱會而吃驚的守衛兵 [條件]鏡頭轉向守衛兵	—
1a-5	守衛兵說「我看我也去好了」 [條件]鏡頭轉向守衛兵	—
1a-6 (※4)	海鳳羅族登場。看見因守衛兵消失而嘔氣的露琪兒	—

新艾波黨

順序	影像內容/條件	達成率
1b-1	海中的景象	—
1b-2 (※5)	在海中發現恐龍渡團，辛拉相當熱中地談論著 [條件]鏡頭轉向左端	—

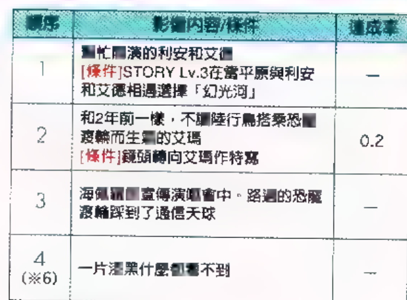
※4……以後重複影像1a-6
※5……在較低的機率下可看到，包括移動到幻光河之前，看過一次後便重播影像1b-1

喬瑟寺院 DJOSE TEMPLE

※與移動到幻光河前(❶決定舉辦演唱會後/→P.428)的影像相同

幻光河 MOONFLOW

影像2中可看到艾瑪騎著陸行鳥前往雷平原。這時艾瑪常掛在嘴邊的台詞，想必會讓玩過前作的玩家會心一笑吧。之後在影像3中恐龍渡輪踩到通信天球，往後便映照不出任何東西。



順序	影像內容/條件	達成率
1	[illegible]忙[illegible]滿的利安和艾[illegible] [條件]STORY Lv.3在雷平原與利安和艾德相遇選擇「幻光河」	—
2	和2年前一樣，不顧陸行鳥搭乘恐龍渡輪而生氣的艾瑪 [條件]鏡頭轉向艾瑪作特寫	0.2
3	海佩羅族宣傳演唱會中。路過的恐龍渡輪踩到了通信天球	—
4 (※6)	一片漆黑什麼都看不到	—

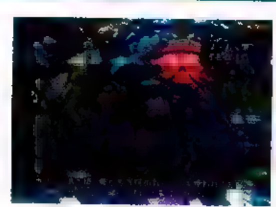
※6……以後重複影像4



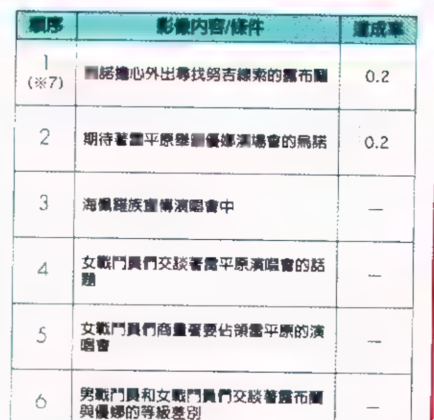
←和2年前尋覓的長官說話時的狀況完全相同。

科特薩拉姆 GUADOSALAM

接續往幻光河移動前，可聽取露布蘭一夥的許多會話。影像2中可明白烏諾與沙諾的過去。



←烏諾表明自己從前與沙諾在艾波寺院工作，專門負責處理「見不得光的工作」。



順序	影像內容/條件	達成率
1 (※7)	烏諾擔心外出尋找努吉線索的露布蘭	0.2
2	期待著雷平原舉辦優娜演唱會的烏諾	0.2
3	海佩羅族宣傳演唱會中	—
4	女戰鬥員們交談著雷平原演唱會的話題	—
5	女戰鬥員們商量著要佔領雷平原的演唱會	—
6	男戰鬥員和女戰鬥員們交談著露布蘭與優娜的等級差別	—

※影像6之後選擇連接本地區時，會隨機映照出影像7～9

順序	影像內容/條件	達成率
7	男戰鬥員們負責看守著	—
8	女戰鬥員回到基地	—
9	決定姿勢的烏諾	—

※7……僅限移動到幻光河之前未觀看時

雷平原 THUNDER PLAINS

映照出觀眾為了觀看優娜的演唱會，不斷聚集的樣子。以前晃來晃去的陸行鳥似乎已經不見了。

順序	影像內容/條件	達成率
1 (※8)	聚集在雷平原的觀眾與海佩羅族，等待著演唱會的開幕	—

※8……以後重複影像1

馬卡拉尼森林 (森林入口) MACALANIA WOOD

貝萊、普克達克、東加3位樂器亞人種接受與森林一起毀滅的命運消失了。但觀看該影像並不會影響到STORY Lv.5科特薩拉姆與馬卡拉尼森林的劇情章節完成。



⬅STORY Lv.3完成任務 🅾【阻止綸藏出戰】後可在影像6見到科特族。

順序	影像內容/條件	達成率
1 (※9)	一面聲援普演唱會，決定與森林一同存亡的樂器亞人種們	—

STORY Lv.3完成任務 🅾【阻止綸藏出戰】與否？

NO:

順序	影像內容/條件	達成率
2 (※11)	綸藏族攻進森林深處，將天空染成一片血紅	—

YES:

順序	影像內容/條件	達成率
3 (※11)	消失的普克達克	—
4 (※11)	消失的東加	—
5 (※11)	消失的貝萊與樂器亞人種們	—
6 (※11 · 12)	有鬣巨大吉雷	—

※9……在移動往幻光河之前觀看馬卡拉尼森林(森林入口)影像的話，天空將染成一片血紅

※10……僅限移動到幻光河之前未觀看時

※11……未完成任務 🅾【阻止綸藏出戰】時天空會染成紅色

※12……以後重播影像6

馬卡拉尼森林 (旅行公司) MACALANIA WOOD

除了大赤屋前往雷平原演唱會與前來宣傳的海佩羅族遇到魔物逃離的影像外，與移動到幻光河之前的影像相同。

STORY Lv.3之前是否還清所有大赤屋的借款？

NO:

順序	影像內容/條件	達成率
1b-1 (※12)	阿爾貝特族店員跟著林恩前往米韓街道調查發生的事件	—

→ Ⓐ

YES:

順序	影像內容/條件	達成率
1a-1 (※13)	大赤屋懷抱著總有一天要追上林恩的旅行公司理想	0.2
1a-2	前往觀看演唱會的大赤屋	0.2
1a-3 (※13)	1年前離家出走的旺茲歸來，但始終遲疑無法決定	—

Ⓐ →

順序	影像內容/條件	達成率
2	前來宣傳的海佩羅族遇上了魔物說著「魔物客人～不歡迎啊～」便逃走	—

※影像2之後選擇連接本地圖時，會隨機映照出影像3～6

順序	影像內容/條件	達成率
3	巴比特出現	—
4	白普林出現	—
5	巴比特和白普林出現	—
6	旅行公司的景象，沒有人在	—

※13……僅限移動到幻光河之前未觀看時

比卡內爾沙漠 (挖掘營隊) BIKANEL DESERT

連接之後魔物(安格拉曼尤)馬上襲擊挖掘營隊，通信天球便無法連接。

順序	影像內容/條件	達成率
1 (※14)	營隊遭到魔物襲擊，通信天球損壞 [條件]鏡頭轉向娜妲菈	—

※14……以後無法連接

←往幻光河移動前的影像中，娜妲菈提到的魔物襲擊營隊。

比卡內爾沙漠 (仙人掌人自治區) BIKANEL DESERT

影像1中可聽到瑪爾涅拉說班藏很崇拜辛拉。但是從瑪爾涅拉開始說話到班藏出現翻譯要花些時間，請注意途中不要按到●鈕。

順序	影像內容/條件	達成率
1	崇拜辛拉的事情曝光後，班藏將通信天球切斷 [條件]鏡頭轉向瑪爾涅拉放大	—
2 (※15)	通信天球因暴風沙損壞	—

※15……以後重複影像2

培貝爾 BEVELLE

該時期可看見的影像，除了海佩羅族向僧兵宣傳演唱會(影像1b-5)之外，其餘和移動到幻光河之前的相同(→P.431)。

STORY Lv.2中將天球交還給哪一方？

青年同盟

順序	影像內容/條件	達成率
1a-1 (※16)	馬羅達潛入培貝爾探查新艾波黨，但隨即被發現 [條件]參考P.423	0.2 (※17)
1a-2 (※16)	通信天球遭子彈集中損壞	—
1a-3 (※18)	故障中，映照出影像自動切斷	—

※16……僅限決定開演唱會前未看過時
※17……影像1a-1與1b-1只會上升其中之一
※18……以後重複影像1a-3
※19……以後重複影像1b-5

新艾波黨

順序	影像內容/條件	達成率
1b-1 (※16)	馬羅達潛入培貝爾探查新艾波黨 [條件]參考P.423	0.2 (※17)
1b-2 (※16)	因青年同盟的馬羅達潛入，僧兵加強了戒備	—
1b-3 (※16)	巴瑟遭到僧兵逮捕，但同伴馬上趕來，成功脫困 [條件]鏡頭轉向巴瑟	—
1b-4 (※16)	辛拉與孩童們約定以後一起遊玩 [條件]鏡頭轉向巴瑟	0.2
1b-5 (※19)	海佩羅族宣傳演唱會	—

和平平原 (旅行公司) CALM LANDS

※與移動到幻光河前(●決定舉辦演唱會後/→P.432)的影像相同。但旅行公司前站立著海佩羅族

和平平原 (陸行鳥牧場) CALM LANDS

※與移動到幻光河前(●決定舉辦演唱會後/→P.432)的影像相同

卡卡賽特山 (卡卡賽特山門) —— MT. GAGAZET

與移動到幻光河之前相同，STORY Lv.3中完成任務 ◎【阻止隆藏出戰】與否，所看到的影像也不同。此外影像1a-2與加利克的會話內容，會依照支線劇情『獲得隆藏信賴』而有微妙的變化(→P.588)。



←根據是否獲得隆藏族信賴，加利克的台詞(御山是否允許向科特族復仇)會有所變化

STORY Lv.3完成任務 ◎【阻止隆藏出戰】與否？

YES

順序	影像內容/條件	達成率
1a-1 (※20)	雖然邀請參加演唱會，但奇曼里以長老的使命為由拒絕了 [條件]鏡頭轉向奇曼里	0.2 (※21)
1a-2	加利克說憎恨科特族的人與放棄仇恨的人之間起了爭執	—
1a-3	年輕人們說奇曼里會守護御山，可以放心前往演唱會	—
1a-4	剛開始因積雪無法觀看，接著隆藏族女性會來擦拭積雪	—
1a-5	奇曼里對年輕人們說著「誓言」的重要性與力量	—
1a-6	總是在奇曼里身邊的隆藏族女性說，隆藏族看著長老奇曼里開始慢慢產生變化	—
1a-7	加利克擔心著隆藏族的未來去向	—

NO

順序	影像內容/條件	達成率
1b-1 (※20)	雖然邀請參加演唱會，但奇曼里因無法阻止眾人，沒有臉見優娜而拒絕了 [條件]鏡頭轉向奇曼里	0.2 (※21)
1b-2	隆藏族男性向隆藏族女性報告後離去	—
1b-3	無法阻止加利克等人以及利安與艾德而失落的奇曼里，和安慰他的隆藏族女性	—
1b-4	總是在奇曼里身邊的隆藏族女性，拜託優娜暫時不要理會隆藏族的事情	—

順序	影像內容/條件	達成率
2 (※22)	接受按摩的奇曼里	—

※20……僅限移動到幻光河之前未觀看時
※21……影像1a-1與1b-1任一方觀看過後便不會再上升
※22……以後重複影像2

卡卡賽特山 (溫泉) —— MT. GAGAZET

※與移動到幻光河前(❶決定舉辦演唱會後/ →P.433)的影像相同

札那爾坎特遺跡 —— ZANARKAND RUINS

可在影像1及影像2中與依沙爾交談。聽到培貝爾混亂的依沙爾，煩惱著自己能代替失蹤的帕拉萊為培貝爾的人們做什麼事。若未看到該影像，STORY Lv.5時則無法完成培貝爾的劇情章節(→P.480)。

順序	影像內容/條件	達成率
1	從海佩羅族那裡聽到演唱會消息，向優娜打招呼 [條件]鏡頭轉到依沙爾作特寫	0.2
2	擔心培貝爾狀況的依沙爾 [條件]鏡頭轉向依沙爾	—
3	依沙爾獨自思考往後的事情 [條件]鏡頭轉向左邊伸縮	0.2
4 (※23)	海佩羅正宣傳演唱會中，看不到依沙爾的身影	—

※23……以後重複影像4

STORY Lv.4 雷平原

THUNDER PLAINS

之後就等著演唱會的觀眾到齊了……這麼想時，巨大的魔物從地底出現，引發騷動。在此目的就是要打倒該魔物。此外，無法從雷平原移動到其它地區。

事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
16【不歡迎怪獸客人!】	參考下記

可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
裝飾品	□ガラスのバックル	開啓 9.? 南部的寶箱
	□ヘイストリング	開啓 9.2 魔物巢窟的寶箱
	□重力の指輪	開啓 9.2 魔物巢窟的寶箱
消耗用道具	□エクスポーション	開啓 9.1 魔物巢窟的寶箱
	□エクスポーション	開啓 9.2 魔物巢窟的寶箱
	□エーテルターボ	開啓 9.5 北部的寶箱
	□フェニックスの尾×2	開啓 9.? 魔物巢窟的寶箱
	□フェニックスの尾×4	開啓 9.5 北部的寶箱
	□エリクサー	開啓 9.2 魔物巢窟的寶箱
	□やまびこそう×6	開啓 9.1 魔物巢窟的寶箱
	□石化手榴彈×2	開啓 9.5 北部的寶箱

有關劇情 CHECK LIST

	劇情內容	發生條件/備註	完成度
1	□不歡迎怪獸客人～	降落雷平原	0.2
16【不歡迎怪獸客人!】進行中			
2	□帶來了許多麻煩	打倒薩拉曼泰爾，出魔物洞窟後	0.2
演唱會開始後			
3	□相遇的思念	優娜唱歌前	0.4
4	□動畫「1000的話語」	❸的延續	—

CHECK 首先確認寶箱

任務 16【不歡迎怪獸客人!】的地點 9.2 魔物巢窟以外處也有寶箱。但注意只能夠在打倒薩拉曼泰爾之前取得

CHECK 站立著海佩羅族

與 9.2 魔物巢窟入口附近的海佩羅族交談，可回復全隊的HP及MP，解除所有狀態異常



↑開始 9.2 魔物巢窟的探索前交談即可。

MISSION 16【不歡迎怪獸客人!】

開始條件	任務完成條件	入手物品
造訪雷平原	在 9.2 魔物巢窟打倒薩拉曼泰爾後回到 9.1 南部	—

打倒薩拉曼泰爾

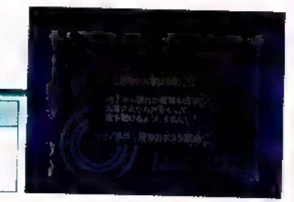
前往STORY Lv.4中第一次進入的 9.2 魔物巢窟將最深處的薩拉曼泰爾打倒，回到 9.1 南部後便結束任務。要回收洞窟內寶箱時，先取得加速戒指與不死鳥之尾X2，剩下的與薩拉曼泰爾戰後再開啓較有效率。

BOSS BATTLE

薩拉曼泰爾

DATA➡P.264

擁有強力的「火焰吹息(フレイムブレス)」，請預先準備「炎吸收」或「炎無效」。再利用「鬥牛士之歌」與「黑暗之舞」，便不會受到任何攻擊損害



↑處於魔法無效狀態下便無須使用防禦

STORY Lv.5

【故事等級5】

用歌聲預先化解青年同盟與新艾波黨之間衝突的優娜等人，終於要前往究極機械兵器所在的異界。除了往結局前進外並無必須的任務，但此時也可看到斯比拉各地發生事件的完結。

STORY Lv.5 MISSION MAP



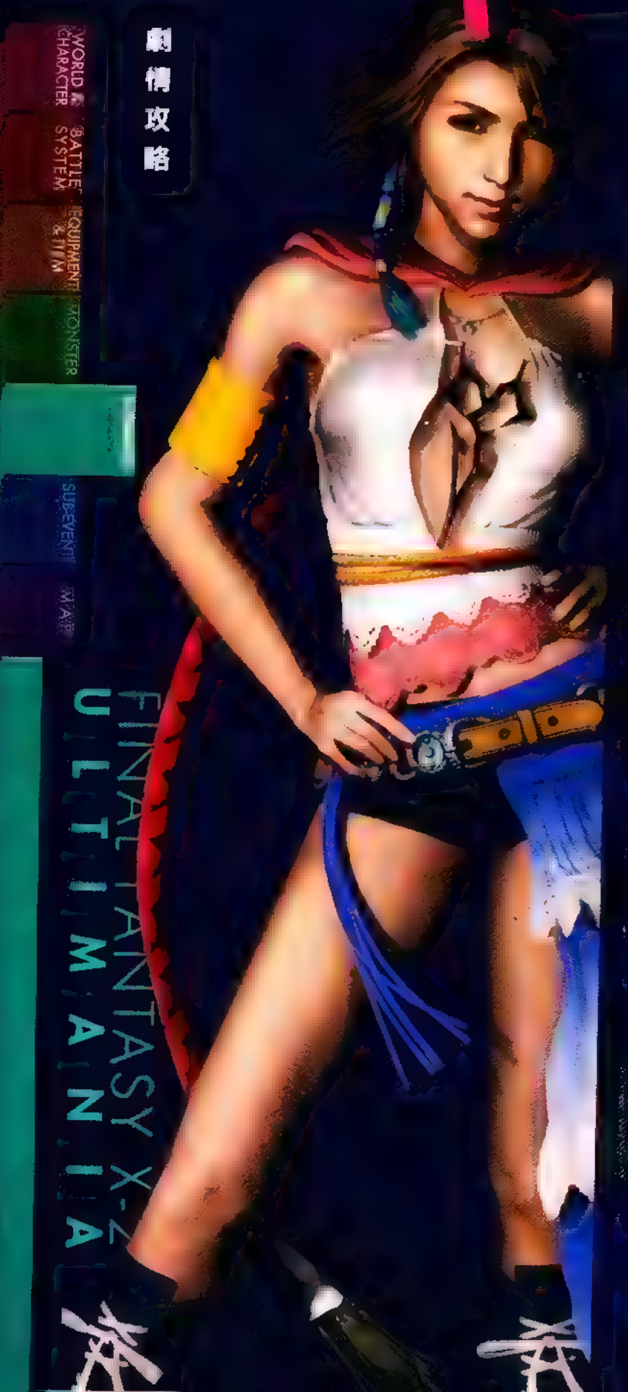
＊動態連結發生條件

地區	發生條件
比塞特島	最初發生
齊力卡島	最初發生
魯卡	最初發生
米韓街道	支線劇情「林恩偵探」結束第3階段調查部分
香菇岩街道	最初發生
喬瑟寺院	最初發生
幻光河	滿足完成劇情章節的條件(→P.458)
科特薩拉姆	滿足完成劇情章節的條件(→P.459)

地區	發生條件
雷平原	最初發生
馬卡拉尼森林	滿足完成劇情章節的條件(→P.462)
比卡內爾沙漠	最初發生
培貝爾	❶滿足完成劇情章節的條件(→P.466) ❷前往新艾波黨總部(右房間)
和平平原	支線任務「公司PR」中，青空公司與銀色公司任一達到PR階段5
卡卡賈特山	滿足完成劇情章節的條件(→P.468)
扎那爾坎特遺跡	滿足完成劇情章節的條件(→P.469)

Yuna's EYE

STORY



我唱出了我心中蘊的思念，讓大家的心團結在一起。

不管是誰都不是真心想要爭執。但是一個人時總會覺得恐懼，想要去追尋某些事物……青年同盟和新艾波黨也是，在『大災厄』消失後逐漸改變的整個蘇比拉，聚集了一群想要努力活下去的人們。這些人小小的誤解與爭吵逐漸擴散開來，甚至快要發展到戰爭的局面。

這樣的爭執是多麼地悲哀、愚蠢——只要張開緊握的拳頭，伸出友善的雙手，就能夠將眼淚化成歡笑。這是蓮告訴我的。她的歌終於讓大家支離破碎的心團結在一起。

如此一來，努吉和吉布爾交付給我的任務終於也完成了。

所以，我們要前往異界。千年前，蓮是什麼樣的心情——無法親口說出「謝謝你」的思念。最後能夠傳達這種思念的，只有透過服裝天球親身感受到的我們。

我實在不願再回到拯救蘇比拉的立場上。2年前，為了將和平帶給大家的那個時候，我知道一直保護著我的同伴受了多大的痛苦。為了尋找不讓我犧牲生命而打倒『大災厄』的方法，莉可和大家——還有你，在旅途接近尾聲前還是拼命地尋找著答案。

多虧大家，我才能站在這裡，成為第一位可以親眼看見屬於自己和平節的召喚士。這都是受到同伴，還有消失的你的許多幫助……

我不願再讓任何人嚐到像那時候一樣的痛苦與煩惱。但是我不能放著究極機械兵器不管。我要守護著露出和平曙光的蘇比拉——還有住在上面重要的人們。

因此這次不會像『大災厄』的時候抱著「死去也無妨」的想法！但認真地、拼命地去阻止的心情不會改變，我們海鷗團一定會活著回來。當然其他三個人——努吉和吉布爾，還有帕拉萊都會平安無事回來！

提醒自己不可輕言犧牲，需要比以前擁有更強烈的覺悟。無論前方有什麼險阻，也絕對不會放棄，完成後回到大家所在的地方——因此我再次回想著我最喜愛的蘇比拉。與你旅行走遍的每一處都是我的家園……所以希望活著回到這裡的思念，能夠在我痛苦時給予我力量。

分隔齊力卡街道與寺院的關門開放了。不知何

時分離的家人與戀人，有如節慶般地喜悅……果娜似乎也正視自己的心意，與最重要的人和好了。呵呵、朵娜還是跟以前一樣死不承認。大家在藍天下釋放的汽球，真的很漂亮。

在科特薩拉姆，打算和馬卡拉尼森林一起存亡的科特族人們終於回來了。而且還帶了貝萊、米加利布克塔克，森林樂團的大家一起回來！一直無法原諒自己的德瓦斯爾也成了新的族長，重新支撐著整個科特族。真的太好了……

另外想對科特族報復的年輕論藏族人們，似乎也了解持續阻止戰爭的奇曼里心情。終於讓大家了解報仇雪恨後的空虛，還有隨之產生新的憎恨。而且雖然利安與艾德並沒有找到讓其曼里的角回復的方法，但卻和科特族的小孩子結為了好朋友。這樣一來論藏和科特的未來應該沒問題了。我想一定能夠跨越悲傷的過去，一同攜手走下去。

還有在雷平原讓我們的演唱會順利舉辦的特布里，之後似乎在幻光河利用恐龍渡輪成功舉辦了活動，身為企劃者的工作也上了軌道。希望演出的人絡繹不絕地前往。接下來，和平平原裡互相競爭的青空公司與銀色公司合併後，想出了更多能讓大家高興的遊戲。特布里正在用不同的方法將人們的心連在一起。

在比塞特增加了一位新的居民。沒錯，就是瓦卡和露露的小孩！是男孩子喔！雖然煩惱了很久，瓦卡終於想出了很棒的名字，是比塞特至今未有的名字——伊那米。聽到後莉可似乎特別興奮。至於下次再見到貝克雷娜的時候，不管是賈布的回憶或水中格鬥球，我想都能像老朋友一樣自在交談。

魯卡今年的水中格鬥球賽季也開始了。你成為比塞特．歐拉卡選手活躍時的樣子……還有教我吹口哨的時候，都有如昨日一般，還不想讓它成為回憶。那大珍貴的記憶……我想一定、一定可和你聯繫在一起。

蓮的思念實現的世界——雖然現在大家還在途中，摸懵地摸索前進，但已經離終點不遠。為了守護這樣的未來——還有成為這樣蘇比拉的其中一員，我們要前往異界。

所有一切都緊繫在一起，延續到美好的未來。這種信念讓我們更加堅強。

我和你約定，我一定會回來的。

Spira's EYE

利用從異界吸取相當於無限的能源，沉睡的究極機械兵器繁殖本身的一部分，形成結界將自己包裹起來。

完全覺醒所需要的啟動密碼——壯大的樂曲也將近輸入完畢，蘇比拉的鎮魂歌演奏終於一步步接近結尾。

身為演奏者的「他」感受到敵意接近，想要阻止究極機械兵器的啟動，阻礙蘇比拉世界終焉的腳步聲。

但一切都太遲了——「他」如此地嘲笑著。在突破異界之核的重重結界當中，寶貴的時間就像沙子從指縫露出一般流逝。完成最後一小節的演奏，愚昧者將無法趕上破壞之神覺醒的一瞬間。

——如此終於可長眠了。盼望千年的[illegible]終於可以達成了。

迫切盼望自身毀滅的「影」，如結晶般純粹，只為了導向毀滅而敲著鍵盤。「這也是這麼希望的」，他如此堅信著。

STORY Lv.5 ◆主要事件列表

地點	事件	參照頁數	可取得的物品		
			服裝天球	效果配置盤	重要物品
飛空艇	收發通信天球	P.449	—	—	—
	阿尼基的心聲	P.448	—	—	—
	海鷗團的由來	P.449	—	—	—
	席多一家事件	P.449	—	—	—
	露綠是海鷗團秘藏的服裝	P.449	戲偶士	—	—
比塞特島	比塞特島的劇情章節完結	P.450	—	—	戰友的天球
	開啟 瀑布道路的寶箱	P.638	—	—	貴重的水珠
賓力卡島	賓力卡島的劇情章節完結	P.451	—	熟練的秘術	—
	調查青年同盟基地的影像	P.451	—	—	—
魯卡	任務 P【追蹤莫古利!】(魯卡的劇情章節完結)	P.452	—	—	—
	支線劇情「水中格鬥球」	P.522	—	—	—
米希街道	支線劇情「林恩偵探」(米希街道的劇情章節完結)	P.592	—	—	吉布爾天球
	支線劇情「不可思議的洞窟」	P.598	—	無限的魔力	—
	調查馬其那	P.453	—	—	修理手冊
	搭乘陸行鳥飛起	P.453	—	—	常勝之秘傳
蘑菇岩街道	任務 Q【青年同盟武鬥大會!】	P.455	—	—	—
	蘑菇岩街道的劇情章節完結	P.454	—	—	—
	封印洞窟(阿卡基隊的劇情章節完結)	P.455	—	至高之光	魔導舞蹈大全上卷
	在青年同盟總部與露其兒交談	P.454	—	—	努吉的天球
	開啟 同盟升降機的寶箱	P.658	—	—	馬其那增幅
雷瑟寺院	任務 R【挑戰馬其那派自信作品!】(雷瑟寺院的劇情章節完結)	P.457	—	—	魔導舞蹈大全下卷
	在 居住區(左)與阿爾貝特族交談	P.456	—	—	修理之魂
	回答阿爾貝特族暗語	P.456	—	—	資源回收精神
	調查獅子圍住的中央	P.456	—	—	簡單修理
幻光河	幻光河的劇情章節完結	P.458	—	—	—
科特羅拉姆	科特羅拉姆的劇情章節完結	P.459	—	—	—
	與科特族少年交談	P.459	—	不屈的鬥志	—
	開啟 特布里事務所的寶箱	P.459	—	—	—
	開啟 不開門的房子的寶箱	P.668	—	—	帕拉萊的天球
雷平原	任務 S【擊退避雷塔的魔物!】	P.461	—	守護勇氣之光	—
	雷平原的劇情章節完結	P.460	—	—	—
	支線劇情「新的洞窟」	P.601	—	約定的治癒	不敗之秘傳
馬卡拉尼森林	馬卡拉尼森林的劇情章節完結	P.462	—	希望之光	—
	大赤壁的劇情章節完結	P.462	—	—	—
比卡內爾沙漠	任務 T【尋找仙人掌人】	P.464	—	—	—
	任務 U【尋找最後的仙人掌人】	P.465	—	—	—
	任務 V【沙漠的最後決戰!】(比卡內爾沙漠的劇情章節完結)	P.465	—	神速一擊	—
	支線劇情「挖掘」	P.515	—	—	沙漠之鑰
	支線劇情「修練成果」	P.586	—	成長的約束	—
	以沙漠之鑰開啟寶箱	P.463	—	長者之証	—
培貝爾	培貝爾的劇情章節完結	P.466	—	災禍的守護者	—
	支線劇情「隱藏迷宮」(確馬的劇情章節完結)	P.606	—	—	阿卡基天球6 阿卡基天球8
和平平原	支線劇情「公司PR」(和平平原的劇情章節完結)	P.553	—	—	—
	支線劇情「幫兒子找新娘」	P.555	—	—	—
	支線劇情「海鷗射擊」	P.568	—	—	—
	支線劇情「趕猴子」	P.570	—	—	—
	支線劇情「遺跡深處的洞窟」(摩拉斯可的劇情章節完結)	P.604	—	君臨者	修理之所有 馬其那反應器
	在和平統合公司購入	P.554	—	攻擊魂的光輝 緊盛的災禍	—
	與旅行公司旁的店員交談	P.467	—	—	和平兌寶康照
卡卡賈特山	卡卡賈特山的劇情章節完結	P.468	—	獻祭的聖獸	—
	與利安和艾德交談	P.468	—	破魔之炎	—
	優娜的石像	P.588	—	—	—
札那爾坎特遺跡	札那爾坎特遺跡的劇情章節完結	P.469	—	—	—
	梅珍的真實身分	P.469	—	—	—
異界	突破往異界道路	P.470	—	不滅之魂 終末之日	—
	與吉布爾交談	P.470	—	—	真諦的天球
	與究極機械兵器之戰	P.471	—	—	—

※在ST Lv.1～4可完成的任務與可取得的道具除外

STORY Lv.5 ✦必須路線一覽表

故事Lv.

STORY Lv.5 START!

飛空艇

- ✦與阿尼基交談選擇「突入異界」路線

異界

- ✦打倒希瓦(シヴァ)
- ✦打倒拉葛(ラグ)+朵葛(ドグ)+瑪葛(マグ)
- ✦打倒阿尼瑪(アニマ)
- ✦16-6 異界深淵(異界の深淵)向靈布爾一點詢問詳情
- ✦16-7 異界之核(異界の核)中解除陷阱前進。
- ✦16-7 異界之核與負傷的吉布爾交談，收下懷舊的天球
- ✦16-7 解除異界之核的最後陷阱
- ✦16-8 究極機械兵器(ヴェグナガン)裡與努吉(ヌージ)等人交談開始作戰。
- ✦打倒究極機械兵器(尾巴(尻尾))
- ✦打倒究極機械兵器(腳)
- ✦打倒究極機械兵器(核(コア))
- ✦打倒究極機械兵器(頭)
- ✦打倒？？？？？

STORY Lv.5 COMPLETE!

異界

- ✦聽見口哨聲

異界

- ✦在與新諾會的對話中傳達心意。

ENDING

●將故事章節做總結

STORY Lv.5中各地的故事章節(該區域、或特定人物的事件)將進行完結。大部分故事章節都有2種結局，依照之前的遊戲狀況來決定(→P.473)。解決問題這類圓滿結局的話，最後完成時會出現「Episode Complete!」的字樣。反之另一種結局則不會出現任何字樣直接結束。各地區的結局如何可從飛空艇的ロケーション選擇畫面中進行確認。

此外圓滿完成所有故事章節的話可取得服裝天球「魔偶士」。



●邁向遊戲結局只需朝著異界前進

STORY Lv.5時並無必要任務，在異界打倒最終機動兵器後便可拉下持續千年的悲劇布幕迎接遊戲結局。異界必須從特定地方的大洞穴進入，但無法直接前往。首先要在飛空艇與阿尼基交談，選擇從哪一個地方的洞穴進入。選擇的地方不同，進行的路線也會改變(→P.704)。

此外接近究極機械兵器(ヴェグナガン)胸部與核(コア)進行戰鬥前可返回 16-7 異界之核與飛空艇。若是有剩下的故事章節請預先完成。



●決定結局的最後選擇

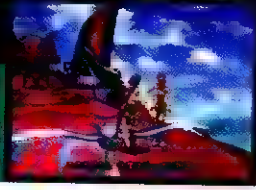
STORY Lv.5完成後便正式迎接結局，在結局前的右圖的場景當中隱藏著分歧點。在這之前的行動與這裡的分歧選擇，決定著結局的內容(→P.485)。



STORY Lv.5 飛空艇

AIRSHIP "CELSIUS"

在這裡發生了許多海鷗團成員的事件，但是大部分的事件必須滿足特殊條件，讓完成率達到某一定值以上時才會發生。



事件觀賞 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□觀看通信天球	→P.449
□阿尼基的心聲	參考右下
□席多一家事件	→P.449

可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
服裝天球	□ きぐるみ士	圓滿完成所有地方的故事章節
效果配置盤	□ 攻めの方陣	效果配置盤的指導說明(※1)
	□ 天地の破壊者	讓所有的怪物進行集魂(→P.618)
消費道具	□ エクスポーション×4	[0.4]開啓動力室的寶箱
	□ エーテルターボ×4	[0.4]開啓動力室的寶箱
	□ フェニックスの尾×8	[0.4]開啓動力室的寶箱
	□ 万能薬×7	[0.4]開啓動力室的寶箱
重要物品	□ アルベド語辞書	[0.2]到甲板觀看「阿尼基與達奇的協議」

※1……若之前還未持有可在此取得

有關劇情 CHECK LIST

	劇情內容	觸取條件/備註	完成度
❶	□ 臨機應變	ST Lv.5開始後	0.2
❷	□ 只有跳進洞穴裡了	❶之後到[0.1]艦橋內部、任務N【救出觀光客】(→P.416)完成狀況下追加聲音(※2)	0.4
❸	□ 辛拉的一句話	❷之後與達奇交談	—
❹	□ 比塞特、賈力卡來的通信	❷之後與達奇交談	0.2
❺	□ 疾風怒濤海鷗團、出擊！	❷之後與阿尼基交談，有選項(※3)。	(※3)
❻	□ 路線選擇	到訪異界之後與阿尼基交談，路線選擇前聲音1種(※4)，路線選擇後聲音7種	—
❼	□ 與馬士達的對話	和馬士達交談，有選項(※5)	0.2
❽	□ 阿尼基的心聲	ST Lv.1～4各一次以上、ST Lv.5一次使用馬士達的店休息一下	0.4
❾	□ 海鷗團的由來	⓫之後滿足P.449的條件，完成率75%上內容會變化	0.4 (※6)
❿	□ 酬勞是海鷗團秘藏的服裝	圓滿完成所有地方的故事章節	0.2
⓫	□ 席多的抱怨	滿足特定條件(→P.449)前往[0.2]甲板	0.2
⓬	□ 艦橋上爭論的父子	⓫之後滿足特定條件(→P.449)前往[0.1]艦橋內部	0.2
造訪[16-6]異界深淵之後			
⓭	□ 異界的能源	與辛拉交談	0.2
⓮	□ 阿尼基與達奇的協議	⓭之後滿足特定條件(→P.449)前往[0.2]甲板	0.2
⓯	□ 父子爭吵	⓮之後滿足特定條件(→P.449)前往[0.3]居住區內部，有選項(※3)	0.4
⓰	□ 這次是莉可的故事	⓯之後滿足特定條件(→P.449)前往[0.2]甲板	0.2

※1……也可以觀賞「大家庭的商店」「遇消費款的大家庭奮鬥而泣」的話語，詳細參照P.338、339　※2……觸取追加聲音不會影響到完成度　※3……在選擇選項時，只有選擇「嗯(うん)」的狀況會上升0.4，其他則為0　※4……造訪[16-6]異界深淵後會有一次變化成其他聲音　※5……任何故事等級下都可觸取。❽之後內容改變，無論選擇什麼選項都會影響完成率的上升量，如果之前有與馬士達對話則完成率就不會上升　※6……完成率75%以上時再增加0.2　※7……不管哪種選擇都不影響到完成度

CHECK 前進異界

與阿尼基交談後可選擇從世界各地的哪個洞穴進入異界。但「和平平原谷底」的洞穴必須完成任務 N「救出觀光客」(→P.416)後才能選擇。

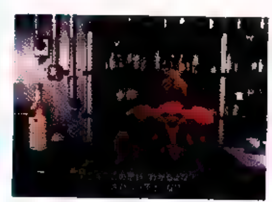
此外到達[16-6]異界深淵後回飛空艇與阿尼基交談便能追加直接前往異界深淵選項。



⬆在[0.1]艦橋與阿尼基交談後選擇從哪裡進入異界。

EVENT 阿尼基的心聲

[0.3]STORY Lv.1～4在居住區各睡一次，STORY Lv.5再次睡覺時便會發生阿尼基向馬士達訴說對優那的愛慕事件。之後名叫達令的海佩羅族便會緊黏著馬士達，交談時的名字也會顯示「馬士達&達令」。



⬆「她知道我的心意嗎？」如此向馬士達徵求意見的阿尼基……

CHECK 變更寵物的名字

STORY Lv.3從奇靈里(キマリ)手中取得服裝天球「調教士」，經過「阿尼基的心聲」後與馬士達&達令交談。如此便可使用變更調教士寵物名的「寵物店(ペット屋さん)」。

ITEM 最後的服裝天球『戲偶士(きぐるみ士)』

圓滿完成所有地方的故事章節後自動回到飛空艇時便可獲得服裝天球「戲偶士」。但完成札那爾坎特(ザナルカンド)遺跡的故事章節並無法自動回到飛空艇，請勿留到最後完成。



↑困惑的3人。雖然優娜以前曾經穿過(→P.344)。

EVENT 海鷗團的由來

完成率60%以上接近 0-4 動力室內的引擎後折返，達奇便會過來說出海鷗團這名字的由來。若說完後完成率正好75%以上還會繼續接下去講。

CHECK STORY Lv.5的通信天球

在STORY Lv.5可觀看大部分通信天球影像。但幾乎馬上就無法連接(參考右表)。此外觀看任何影像都無法提昇完成率。

EVENT 席多一家的事件

滿足特定條件後會發生席多一家(席多、阿尼基、莉可)的一連串事件。條件及概要如下。

●席多的抱怨

在新的洞窟(新たな洞窟)救出席多後(→P.460)前往 0-2 甲板會看到席多邊發牢騷邊坐電梯。

●艦橋上爭論的父子

「席多的抱怨」發生後到 0-1 艦橋去會看到席多、阿尼基、莉可三人在爭吵。

●阿尼基與達奇的協議

滿足下列條件後前往 0-2 甲板會看到阿尼基和達奇商量招募新成員時被席多打斷。此外在艦橋滿足以上條件時一旦移動到其它地圖沒有回到 0-1 艦橋，事件便不會發生。

✻「阿尼基與達奇的協議」發生條件

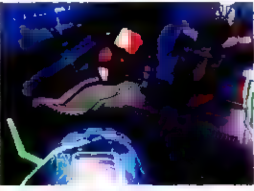
●「艦橋上爭論的父子」發生後
●造訪 16-6 異界の深淵
●與辛拉(シンラ)交談，詢問關於異界的能源
●完成率70%以上

●父子爭吵

「阿尼基與達奇的協議」發生後，完成率80%時前往 0-3 居住區對莉可、阿尼基、席多3人說教。事件中的任何選擇只會改變對話內容。

●這次是莉可的故事

「父子爭吵」後，完成率95%以上時莉可會在 0-2 甲板上。接近後開始互相交談，想像今後有多少冒險故事等著莉可。



↑「阿尼基與達奇的協議」以後的事件發生時相關人物都不在 0-1 艦橋裡。

✻ STORY Lv.5通信天球(スフィア)

地區	順序	影像內容
比塞特島(ビサイド島)	1	被狗叼走故障
	2～	故障中無法使用
齊力卡島(キーリカ島)	——	(無法連接)
魯卡(ルカ)	1～	故障中影像黯淡(※7)
米韓(ミヘン)街道	——	(無法連接)
香菇岩街道(天球交遇青年同盟)	1～	附近有強烈天球(スフィア)波故障中
香菇岩街道(天球交遇新艾波黨)	1～	故障中影像黯淡
喬瑟寺院	——	(無法連接)
幻光河	1(※9)	被恐龍渡輪(シパーフ)踩過故障
	2～	故障中影像呈藍色
科特羅拉姆(グアドサラム)	1	(無法連接)
雷平原	1	被雷擊中損壞，往後無法連接
馬卡拉尼森林(森林入口)	1～	沒有任何人
馬卡拉尼森林(旅行公司)	1	被旺茲(ワンツ)帶走，往後無法連接
比卡內爾沙漠(挖掘隊營地)	1(※9, 10)	營地(キャンプ)遭怪物襲擊，往後無法連接
比卡內爾沙漠(仙人掌人自治區)	1～	故障中影像黯淡，過不久切斷
培貝爾(天球交遇青年同盟)	1～	故障中，過不久切斷
培貝爾(天球交遇新艾波黨)	1	被子彈打中損壞
	2～	故障中，立刻切斷
和平平原(ナギ平原)(旅行公司)	1(※9)	被野狼吃掉，以後無法連接
和平平原(陸行鳥牧場/有陸行鳥時)	1	被陸行鳥(チョコボ)踩壞，以後無法連接
和平平原(陸行鳥牧場/無陸行鳥時)	1～	庫拉斯可(クラスコ)一個人抱著頭
卡卡賽特山(ガガゼト(山門))	1～	被凍住故障中
卡卡賽特山(溫泉)	1～	沒有任何人在
札那爾坎特(ザナルカンド)遺跡	1	被猴子圍繞著
	2～	故障中被猴子圍繞著

※ 8……第一次會穿插優娜與辛拉的對話
※ 9……ST Lv.4就看過該影像時，一開始便故障(或無法連接)
※ 10……看見該影像前完成 U【尋找最後的仙人掌人(最後のサボテンダー探し)】便無法連接

STORY Lv.5 比塞特島(ビサイド島)

BESAID ISLAND

瓦卡(ワッカ)和露露(ルールー)的孩子雖然生下來，但是名字遲遲無法決定，這也影響到該故事章節的完成。另外椅子某角落有著STORY Lv.4時狗藏起來的裝飾品。



事件劇情 CHECK LIST

名稱/內容	備註
比塞特島的故事章節完結	參考右記
支線劇情「射擊遊戲(ガンシューティング)」	→P.572
支線劇情「射擊遊戲的試練」	→P.580
支線劇情「修行的成果(修行の成果)」	→P.586(※1)
以探索天球尋找通信天球	→P.401(※1)

※1……只有在[illegible]之前沒有[illegible]

可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
效果配置盤	□荒れ狂う巨人	開啓瀑布的道路寶箱(※2/→P.401)
	□呪われし蛇	支線劇情「射擊遊戲(ガンシューティング)」LV5過關(※2)
	□神秘の守り	支線劇情「射擊遊戲」LV1過關(※2)
裝飾品	□黒魔法の心得	調查全景左邊的草堆
	□アダマンタイト	支線劇情「射擊遊戲」LV9過關(※2)
消費道具	□エクスポーション×2	開啓海邊寶箱
	□メガポーション	開啓洞窟寶箱
	□エーテル×4	開啓洞窟寶箱
	□メガフェニックス×2	開啓試練之間寶箱(※3)
	□魔力の泉×3	開啓試練之間寶箱
	□体力の泉×3	開啓試練之間寶箱(※3)
重要物品	□戦友のスフィア	開啓海邊的貝克雷姆交談(※4)
	□黄昏のしずく	開啓瀑之道寶箱
—	□サーチスフィア	開啓僧官之間(右)寶箱(→P.400)
基爾	□3500ギル	開啓海邊寶箱

※2……若之前還未持有可在此取得
※3……支線劇情「射擊遊戲的試練(ガンシューティング試練)」中讓寶箱出現時才可取得
※4……利用ST Lv.4的通信天球(スフィア)與貝克雷姆(ベクレム)交談時才可取得

有關劇情 CHECK LIST

	劇情內容	聽取條件/備註	完成度
❶	□瓦卡報告是個男孩子	造訪比塞特島(ビサイド島)	0.2
❷	□與小嬰兒會面	全景與瓦卡交談	0.2
❸	□貝克雷姆臨別的話語	海邊與貝克雷姆(ベクレム)交談。有無在ST Lv.4與貝克雷姆交談過(→P.436)會影響對話內容。支線劇情「射擊遊戲(ガンシューティング)」中刷新高分還會追加聲音	(※5)
❹	□瓦卡的決心	❸之後到與瓦卡交談。有無取得戰友的天球(戦友のスフィア)會影響對話內容	0.2 (※6)
❺	□小嬰兒的名字	❹之後到全景。有無取得戰友的天球會影響對話內容	0.2 (※7)

※5……ST Lv.4與貝克雷姆交談過0.2，未交談0。聽取追加聲音不會影響到完成度
※6……取得戰友的天球與未取得戰友的天球各自再增加0.2
※7……取得戰友戰友的天球時再增加0.6

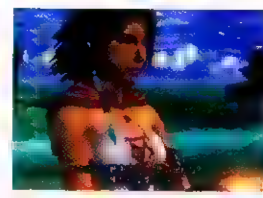
EPISODE 貝克雷姆(ベクレム)是分歧的關鍵人物

按照下面的順序，便可觀看比塞特島(ビサイド島)故事章節結局。結局是依STORY Lv.4通信天球中有無與貝克雷姆交談產生變化。交談過則決定小嬰兒的名字後邁入完結，若無交談則未決定名字就直接結束。

此外在支線劇情「射擊遊戲」中刷新高分後在❷會看見貝克雷姆射鬥，之後便可在支線劇情「水中格鬥球(ガンシューティング)」中與比塞特·歐拉卡(ビサイド·オーラカ)對戰。(→P.533)

＊故事章節完結的流程

❶ 1-9 全景與瓦卡交談
↓
❷ 1-1 海邊與貝克雷姆交談
↓
❸ 1-7 崖邊與瓦卡交談
↓
❹ 1-9 前往全景



↑在ST Lv.4交談過的話，會從貝克雷姆手中獲得戰友的天球(戦友のスフィア)。

ITEM 草堆裡藏著寶物

STORY Lv.4從通信天球(スフィア)中看見狗似乎藏了什麼在草堆裡(→P.426)。無論有沒有看見該影像，只要在該位置調查便可取得黑魔法的心得(黒魔法の心得)。

STORY Lv.5 齊力卡島(キーリカ島)

KILIKA ISLAND

觀看故事章節結局後，從波魯特=齊力卡(ルドー=キーリカ)到齊力卡寺院的道路可自由通行。而在STORY Lv.1、3看見興建中的青年同盟基地的話，這時也可前往。



＊事件劇情 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□齊力卡島的故事章節完結	參考右記
□支線劇情「尋找巢居的猴子」	→P.583(※1)
□支線劇情「修行的成果(修行の成果)」	→P.586
□觀看青年同盟基地的影像	進入青年同盟基地的條件(參考右下)

※1……[illegible]

＊可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
效果配備盤	□ドレスフィア『サムライ』	開啓 2-12 試練室(試練之間)寶箱(※2)
	□混沌の渦	支線劇情「尋找巢居的猴子」獎品(※2)
	□練達の秘術	完成齊力卡島的故事章節
裝飾品	□ウォールリング	開啓 2-10 僧官室(僧官之間)(右)寶箱
	□リジェネリング	開啓 2-10 僧官室(右)寶箱
	□妖術の心得	開啓 2-2 居住區寶箱
	□タマのすず	開啓 2-13 試練室寶箱
	□ウィザードブレス	開啓 2-13 試練室寶箱
	□インビンシブル	開啓 2-4 青年同盟基地寶箱
消費道具	□エクスポーション	開啓 2-8 寺院前廣場寶箱
	□メガポーション	開啓 2-6 寺院前廣場寶箱
	□エーテル	開啓 2-1 船塢寶箱
	□エーテル	開啓 2-8 寺院前廣場寶箱
	□エーテル×2	開啓 2-12 試練室寶箱
	□エーテルターボ×2	開啓 2-12 試練室寶箱(※3)
	□フェニックスの尾×3	開啓 2-1 船塢寶箱
	□ラストエリクサー	開啓 2-9 僧官室(左)寶箱
	□万能薬	開啓 2-1 船塢寶箱
	□万能薬	開啓 2-1 船塢寶箱
	□月のカーテン×3	開啓 2-2 居住區寶箱
	□光のカーテン×3	開啓 2-2 居住區寶箱
	□星のカーテン×3	開啓 2-2 居住區寶箱
	□魔除薬	開啓 2-2 居住區寶箱
	□魔力の薬×2	開啓 2-1 船塢寶箱
硬幣	□ジオバラウドコイン×5	2-4 青年同盟基地與小孩子交談
基爾	□3000ギル	開啓 2-1 居住區寶箱

※2……若之前還未持有可在此取得
※3……ST Lv.3試練室未取得服裝天球「武士(サムライ)」時，寶箱中會換成該服裝天球。

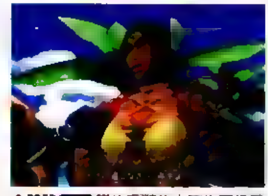
＊完成劇情 CHECK LIST

	劇情內容	觸發條件/備註	完成度
❶	□開放的門	前往 2-2 居住區，取決ST Lv.4是否觀看齊力卡島通信天球到無法連接為止而有所變化	0.2 (※4)
❷	□朵娜與巴魯提羅的相會？	❶之後前往 2-7 參道，取決ST Lv.4是否觀看齊力卡島通信天球到無法連接為止而有所變化	(※5)

※4……ST Lv.4[illegible]觀看齊力卡島通信天球到無法連接為止再增加0.2
※5……ST Lv.4時曾經觀看齊力卡島通信天球到無法連接為止完成率0.6，未觀看則為0。

EPISODE 朵娜(ドナ)與巴魯提羅(バルテロ)兩人能和好嗎？

在齊力卡島前往 2-7 參道便可迎向結局。若ST Lv.4時曾經觀看齊力卡島通信天球到無法連接為止，朵娜會前來迎接巴魯提羅圓滿完結，反之則朵娜未出現故事章節直接結束。



↑開啓 2-2 居住區門的人物也關係著結局的變化。

CHECK 參加「尋找巢居的猴子(すごもりざる探し)」後可去領取獎品

在STORY Lv.3支線劇情「尋找巢居的猴子」找到第13隻猴子，STORY Lv.5時可領取獎品。而故事章節完結後才找齊所有猴子，也可馬上去領取獎品。

EVENT 可請人帶領到青年同盟的基地

STORY Lv.1、3與 2-2 居住區拿著攝影機的男性說話，可看到興建中基地的影像。STORY Lv.5再看到同樣影像時，便可前往 2-4 青年同盟基地。在 2-4 青年同盟基地可從寶箱取得裝飾品的萬夫莫敵(インビンシブル)，與跑來跑去的小孩交談，可獲得5個吉歐帕拉特硬幣(ジオバラウドコイン)。

STORY Lv.5 魯卡(ルカ)

LUCA

任務P【追蹤莫古利！(モーグリを追え！)】完成後，魯卡(ルカ)的故事章節(エピソード)便馬上完結。此外從STORY Lv.5開始可前往支線劇情「水中格鬥球(ブリッツボール)」。



事件觀賞 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□ P【追蹤莫古利！(モーグリを追え！)】	魯卡的故事章節完結
□ 支線劇情「搶天球(スフィアブレイク)」	→P.494
□ 支線劇情「水中格鬥球(ブリッツボール)」	→P.522
□ 支線劇情「魯卡=劇場(ルカ=シアター)」	→P.624

可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
服裝天球	□ ギャンブラー	與辛拉比賽搶天球獲勝(※1)
效果配置盤	□ 白き刻印	與愛犬比賽搶天球中取得(※1)
	□ お宝さがし	與辛拉比賽搶天球中取得(※1)
消費道具	□ 光のカーテン×3	開啟 3-10 遠離街道(街はずれ)寶箱

※1……STORY Lv.3搶天球(スフィアブレイク)大會(→P.404)中未取得的話可在此獲得

有關劇情 CHECK LIST

	劇情內容	觸發條件/備註	完成度
❶	□ 格鬥球(ブリッツ)重回到[illegible]	前往 3-5 競技場，依比塞特島的故事章節完結而所有變化 有選項(※2)	0.2
❷	□ 與辛拉對戰	與辛拉交談，未取得「賭徒(ギャンブラー)」時追加聲音 依選項及勝敗有所變化	—
❸	□ 謎樣的莫古利(モーグリ)	接近 3-10 遠離街道左側的瞭望台	0.2
P【追蹤莫古利！(モーグリを追え！)】進行中			
❹	□ 回去了	在 3-10 遠離街道接近莉可與佩茵有選項	—
❺	□ 只有我看得到？	接近 3-9 中央廣場的莫古利	—
❻	□ 雖然有點迷惑但還蠻不錯	接近 3-2 2號碼頭的莫古利	0.2

※2……無論何種內容或選擇哪一個選項都不會影響完成率

EPISODE 完成該故事章節的方法

以飛空艇直接造訪 3-5 魯卡=競技場，入口(ルカ＝スタジアム・エントランス)，會出現是否參加支線劇情『水中格鬥球(ブリッツボール)』的選項。無論哪一種都不會影響故事進行，之後便可開始完成魯卡的故事章節必要任務P【追蹤莫古利！】。

ITEM 大會中是獲得錯過物品的好機會

STORY Lv.3搶天球(スフィアブレイク)大會(→P.404)中未取得的服裝天球與服裝天球可在這時獲得。取得服裝天球可到 3-6 魯卡=競技場，地下區A(ルカ＝スタジアム・地下フロアA)與愛犬及辛拉(シンラ)挑戰搶天球。而服裝天球勝過辛拉後便可獲得。

MISSION P【追蹤莫古利！(モーグリを追え！)】



開始條件	任務完成條件	可入手物品
滿足右上條件後到 3-10 遠離街道(街はずれ)靠近記錄天球的瞭望台	在 3-2 接近2號碼頭(ポート)的莫古利	—

STORY PICK UP



步步接近莫古利吧

走到瞭望台時，優娜回想起兩年前，之後莫古利便出現展開任務。莫古利會飛到右記地圖後停止，就在這時接近他。等到回憶結束後，又會朝下個地點飛去。最後在 3-2 2號碼頭(2番ポート)觀看回憶事件後，任務及故事章節便同時完成。

任務中接近 3-10 遠離街道(街はずれ)的莉可與佩茵時會選擇是否回到飛空艇，若回去後便無法再挑戰任務，故事章節也會直接結束。

莫古利停下的地點

- 3-9 中央廣場
- 3-3 連絡橋
- 3-2 2號碼頭(2番ポート)

STORY Lv.5 米韓街道(ミヘン街道)

MI'IHEN HIGHROAD

可看到支線劇情「林恩(リン)偵探」浮游車(ホバー)搭乘處去搭乘陸行鳥(チョコボ)。此外有的道具必須搭乘陸行鳥時才可取得。



※事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□支線劇情「林恩偵探」	米韓街道的故事章節完結(→P.592)
□支線劇情「不可思議的洞窟」	→P.598

※可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
效果配置盤	□限りなき魔力	支線劇情「不可思議的洞窟(ふしぎな洞窟)」中打倒害蟲之(キングヴァーミン)
裝飾品	□チタンバングル	開啓[illegible]中央部寶箱
	□ブラックベルト	開啓[illegible]南端寶箱
	□ラグナロク	「林恩偵探」中莉可成為犯人
消費道具	□ハイポーション×3	開啓[illegible]中央部寶箱
	□ハイポーション×3	開啓[illegible]舊道南部寶箱
	□エクスポーション×2	滿足特定條件後開啓出現在[illegible]旅行公司的寶箱(→P.597)
	□エーテル	「林恩偵探」中調查後仍不確定犯人時造訪米韓街道
	□フェニックスの尾×5	開啓[illegible]南端寶箱
	□フェニックスの尾×5	從[illegible]新道北部有黃色羽毛的地方乘坐陸行鳥飛起(參考右記)
	□金の針×5	開啓[illegible]舊道南部寶箱
	□やまびこそう×5	開啓4-10舊道南部寶箱
	□聖水×6	開啓4-3中央部寶箱
	□万能薬×2	開啓[illegible]南部寶箱
	□万能薬×2	開啓4-4旅行公司前寶箱
	□M爆彈×2	開啓4-8北端寶箱
重要物品	□ギップルスフィア	「林恩偵探」中林恩成為犯人
	□リペアマニュアル	調查米韓街道裡的馬其那(マキナ)(※1)
	□常勝之秘伝	從[illegible]新道北部有黃色羽毛的地方乘坐陸行鳥飛起(參考右記)
基爾	□3000ギル	開啓[illegible]南端寶箱

※1……在清淨寺院(ジョゼ寺院)打倒一次實驗機(エクスペリメント)後在米韓街道裡的馬其那(マキナ)中會固定亂數出現1個

※有關劇情 CHECK LIST

	劇情內容	觸發條件/備註	完成度
支線劇情「林恩偵探」中不確定犯人時			
❶	□未查明的完結	造訪米韓街道	—
支線劇情「林恩偵探」中確定犯人時			
❷	□來說明一連串的事件吧	特定狀況下走出[illegible]旅行公司(參考右上)，犯人為林恩以外時	0.2
❸	□莉可犯人篇	❷之後繼續，滿足莉可為犯人的條件時	—
❹	□希克莉(ヒクリ)犯人篇	❷之後繼續，滿足希克莉為犯人的條件時，隨進行方式會有選項	—
❺	□小陸行鳥吞食者(子チョコボイーター)犯人篇	❷之後繼續，滿足小陸行鳥吞食者為犯人的條件時，有選項	—
❻	□運動家犯人篇	❷之後繼續，滿足運動家為犯人的條件時	—
❼	□林恩犯人篇	滿足林恩為犯人的條件時	—

EPISODE 事件的犯人終於揭曉？

造訪米韓街道後立刻有阿爾貝特族(アルベド族)前來交談，在之前的支線劇情「林恩偵探」中收集相當證據的話，選擇「是(はい)」前往4-5旅行公司再出去，了解事情真相且犯人為特定人物的話，便完成該故事章節(→P.597、711)。

反之並無發生「林恩偵探」或尚未收集充分證據的話，在不了解事情真相及犯人的情況下故事章節(エピソードエンド)會直接結束。

ITEM 乘著陸行鳥去尋寶

乘坐陸行鳥在下圖位置等待會出現選項，選擇「嗯(うん)」時陸行鳥會飛起，能夠取得遠處的5個不死鳥之尾(フェニックスの尾)，移動到別的地圖後返回再進行一次，可取得常勝之秘傳。



↑在黃色羽毛掉落的地方等待約5秒(第二次約18秒)。

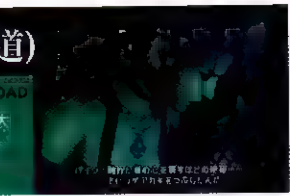
CHECK 不可思議的洞窟(ふしぎな洞窟)的入口出現

支線劇情「陸行鳥牧場(チョコボ牧場)」(→P.506)滿足特定條件後，舊道南部的記錄天球(スフィア)右側會出現不可思議洞窟(ふしぎな洞窟)的入口(→P.598)。

STORY Lv. 5 香菇岩街道(キノコ岩街道)

MUSHROOM ROCK ROAD

根據STORY Lv.2中將天球交還青年同盟或新艾波黨，這裡內容將會大大改變。在收集10個阿卡基天球(アカギスフィア)便可進入的封印洞窟中，可見到阿卡基隊(アカギ隊)的劇情章節完結。



✻ 事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□ 香菇岩街道的劇情章節完結	參考右記
□ Q【青年同盟武鬥大會!】	→P.455
□ 封印洞窟	阿卡基隊的劇情章節完結(→P455)。

✻ 可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
效果配置盤	□ 至高の光	完成阿卡基隊的劇情章節
裝飾品	□ クリスタルバングル	開啓 5-3 外觀的寶箱
消費道具	□ メガポーション	開啓 5-3 入口的寶箱
	□ エーテルターボ×3	開啓 5-3 谷底的寶箱
	□ エリクサー	開啓 5-3 谷底的寶箱
	□ エリクサー	開啓 5-3 谷底的寶箱
重要物品	□ ヌージのスフィア	在 5-11 眺望台接近露琪兒(ルチルX※1)
	□ マキナブースター	開啓 [illegible] 同盟升降機的寶箱
	□ 魔導ダンス大全上巻	在 [illegible] 封印洞窟打倒努吉(ヌージ)
基爾	□ 2500ギル	開啓 [illegible] 入口的寶箱

✻ 有關劇情 CHECK LIST

	劇情內容	觸發條件/備註	完成度
❶	□ 香菇岩武鬥大會開幕!	前往 [illegible] 谷底道路的分歧路上。根據ST Lv.2將天球歸還哪一方內容將會變化(※3)	0.2
❷	□ 要參加大會嗎?	與葉巴爾交談。有選項(※2)	(※4)
❸	□ 同盟員的忠告	❶之後前往 [illegible] 谷間道路深處(※1)	—
❹	□ 葉巴爾的決心	❷ [illegible] 同盟升降機上的葉巴爾(※1)	0.2
Q【青年同盟武鬥大會!】進行中(※2)			
❺	□ 第1戰，葉巴爾戰	延續❷之後，再挑戰時內容變化	—
❻	□ 露琪兒的感想	優勝第1～4戰獲勝，或1～5戰失敗時發生，勝利時4種聲音，失敗時3種	—
❼	□ 艾瑪要出戰了!	艾瑪戰之前，再挑戰時內容變化	0.2
❽	□ 我贏了!	艾瑪戰失敗	—
❾	□ 與露琪兒的決戰	露琪兒戰之前，再挑戰時內容變化	0.2
❿	□ 歡呼露琪兒勝利的同盟員	露琪兒戰之前，再挑戰時內容變化	—
⓫	□ 露琪兒的演說	露琪兒戰敗北	0.2
Q【青年同盟武鬥大會!】完成後(※2)			
⓬	□ 暫代盟主露琪兒的奮鬥	接近 [illegible] 眺望台上的露琪兒	0.2
解開 [illegible] 谷底深處封印洞窟的封印後			
⓭	□ 面對過去	解開 [illegible] 谷底深處封印洞窟的封印	0.2
⓮	□ 修因，逃出惡夢	前往封印洞窟的最深處	0.4
⓯	□ 動畫「洞窟的惡夢」	延續⓮之後	—
⓰	□ 我說過我不是他!	延續⓯之後	0.2
⓱	□ 陷入瘋狂的莉可	莉可戰之前	—
⓲	□ 陷入瘋狂的佩茵	佩茵戰之前	0.2
⓳	□ 阿卡基隊毀滅的真相	佩茵戰之後	0.4
⓴	□ 元兇是修因	帕拉采、吉布爾、努吉3連戰之後	0.2

※1……僅限交還天球給新艾波黨時
※2……僅限交還天球給青年同盟時
※3……無論何種內容都不會影響完成率的上升
※4……選擇「參加!」時為0.2，選擇「再說吧」時為0

EPISODE 通往完結的2個型式

在 5-1 入口與露琪兒等人交談後，便依照天球的歸還處展開，如下表所示條件迎接不同劇情章節的完結。此外交還給新艾波黨時，除了會在 5-2 谷間道路遭遇同盟員之外，無法前往青年同盟總部。

✻ 完成條件的不同

天球交還處	完成條件
青年同盟	完成Q【青年同盟武鬥大會!】
新艾波黨	在 5-6 同盟升降機上與葉巴爾交談



↑Q【青年同盟武鬥大會!】只在天球交還青年同盟時才會發生



↑交還給新艾波黨時，葉巴爾會站在升降機的旁邊。

CHECK 進入青年同盟總部

Q【青年同盟武鬥大會!】結束後便能進入青年同盟總部。除了在 5-11 眺望台能從露琪兒手上獲得努吉的天球外，在比賽特島為貝克雷姆送行(→P.450)後可至 5-9 會議室遇見他。

CHECK 逼近封印洞窟的秘密

收集所有阿卡基天球1～10的狀態下調查5-4谷底深處的大門，便能解開封印進入洞窟中。洞窟裡沒有寶箱，因此只需向前走即可。

持續往導覽地圖的紅色箭頭前進，會遭遇到後述戰鬥。5戰勝利後便可完成阿卡基隊的章節劇情。

●莉可戰、佩茵戰

在這2次戰鬥中優娜必須一人迎戰。莉可多用道具攻擊，佩茵則是連續普通攻擊。以HP較高的服裝來迎戰會較為保險。

●帕拉萊(幻光體)戰

這裡開始優娜、莉可、佩茵3人共同作戰。遭到「不動擊」攻擊MP會變為0，因此最好以不消耗MP的方式進行戰鬥及回復。使用防護(プロテス)可使大部分的傷害減半。另外魔銃士也可在此戰中學得「徹甲彈」。

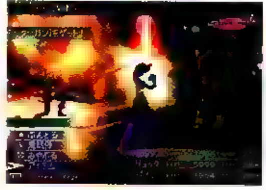
●吉布爾戰

無視防御力的攻擊以及剩餘HP7/16的全體攻擊「一擊終結(ワンショットエンド)」頗具威脅。請時常回復我方全體HP邊進行戰鬥。魔槍士在此也可學得「動力槍(モーターガン)」。

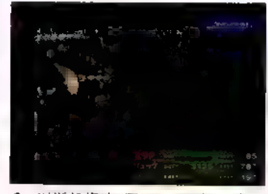
●努吉戰

要注意同時給我方HP及MP傷害的全體攻擊「貪欲閃光(むさぼる閃光)」。回復HP使用防範未然(とっておき)或合成彈的「超級恢復劑(メガポーション)」即可。

由於努吉剩餘HP低於3000時便會使用「消逝的極光(散りゆく極光)」，請在確認敵方的HP快降至3000時一口氣給予重創。我方可使用完全復活，或利用特殊服裝承受攻擊也是不錯的方法。



↑「研磨機(グラインダー)」「動力槍」等無視防御的攻擊可用防護來使傷害減半。



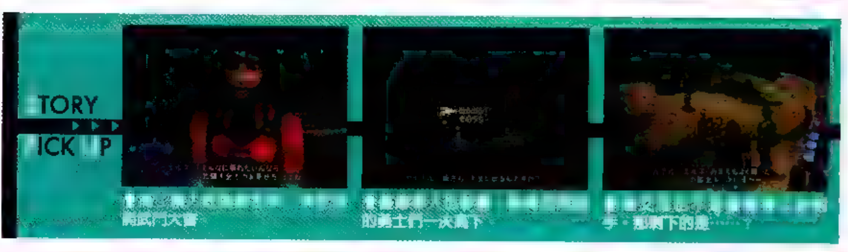
↑消逝的極光(散りゆく極光)會給予我方5000的傷害值。

MISSION Q【青年同盟武鬥大會!】

開始條件	任務完成條件	可入手物品
將天球交還青年同盟，與5-1入口處葉巴爾交談選擇「參加!」	第7場露琪兒戰獲勝	—



STORY PICK UP



連續贏得7場戰鬥

參加大會後任務隨即開始，馬上進入第1場戰鬥。獲勝後前往5-2谷間道路深處接受各同盟員的挑戰後勝出。第7戰打敗露琪兒後便完成任務。

我方各自陷入無法戰鬥狀態或逃跑，前往5-2谷間道路棄權時便會敗退下來。但只要與5-1入口的葉巴爾交談後仍可再挑戰任務。



↑在露琪兒戰中只要讓我方1名專司HP回復即可輕鬆取勝。

＊武鬥大會的戰鬥對手

戰鬥	戰鬥對手
第1戰	葉巴爾 +同盟騎兵X2
第2戰	同盟法師X2 +同盟士兵
第3戰	同盟騎兵 +同盟士兵X2
第4戰	同盟劍士X2 +同盟指揮官
第5戰	同盟士兵X4
第6戰	艾瑪(STORY Lv.5) +同盟士兵X2
第7戰	露琪兒

STORY Lv.5 喬瑟寺院

DJOSE TEMPLE

任務 R【挑戰馬其那派自信作品!(マキナ派の自信作に挑戦!)】中對戰的實驗機得藉著支線劇情「挖掘」(→P.515)收集到的零件來強化。最終目標是要打倒強化到極限的實驗機。



＊事件進展 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□ R【挑戰馬其那派自信作品!】	喬瑟寺院的章節劇情完結(→P.457)

＊可入手物品 CHECK LIST

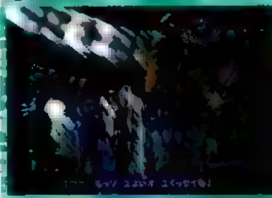
種類	名稱	入手方法
裝飾品	□ パワーリスト	開啓 6-9 休息室的寶箱
	□ ハイパーリスト	開啓 6-10 祈禱者室之間的寶箱
消費道具	□ エクスポーション×2	開啓 6-2 參道的寶箱
	□ フェニックスの尾×4	開啓 6-3 寺院前廣場的寶箱
	□ 万能薬×2	開啓 6-6 居住區(左)的寶箱
	□ 魔力の泉	開啓 6-8 試練之間的寶箱
	□ 命の泉	開啓 6-8 試練之間的寶箱
重要物品	□ アルベド語辞書	打倒尚未最強狀態的實驗機
	□ リペア魂	與 6-6 居住區(左)的阿爾貝特族交談
	□ リサイクル精神	與 6-8 試練之間的阿爾貝特族交談回答正確的暗語(※1)
	□ かんたんリペア	6-3 寺院前廣場中3隻猴子同時跳起時調查猴子們圍住的地方中間(※1)
	□ 魔導ダンス大全下巻	打倒最強狀態的實驗機

※1……打倒實驗機一次後才可取得。

＊存檔劇情 CHECK LIST

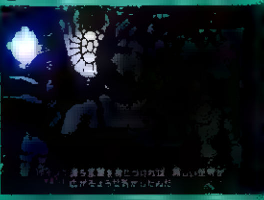
	劇情內容	觸取條件/備註	完成度
❶	□ 挑戰馬其那派自信作品!	前往 6-5 大廳	0.2
R【挑戰馬其那派自信作品!】進行中			
❷	□ 打壞了……	打倒尚未最強狀態的實驗機。	0.2
❸	□ 已經無法控制了	實驗機到達最強狀態時前往 6-9 休息室	—
❹	□ 佩茵學習阿爾貝特語的理由	❸之後打倒最強狀態的實驗機。	0.4

❷打壞了……



↑「再做出更強一點的」俱樂以阿爾貝特語挑釁著。

❹佩茵學習阿爾貝特語的理由



↑佩茵表示為了拓展自我視野才會學習阿爾貝特語。

EPISODE 擊敗最強的實驗兵器

進入 6-5 大廣間後便可開始任務 R【挑戰馬其那派自信作品!】。喬瑟寺院的章節劇情也隨著打倒最強狀態的實驗機後迎向完結。

ITEM 取得修理用的道具

R【挑戰馬其那派自信作品!】中打倒尚未最強狀態的實驗機後可到 6-9 休息室交給阿爾貝特族修理用道具後再次迎戰。修理用道具有以下5個，名稱不同但作用都一樣。此外用完5個修理用道具後再打倒尚未最強狀態的實驗機後，便無法再與其對戰，也就不可能完成喬瑟寺院的章節劇情了。

＊修理用道具取得地點

道具名	取得地點
リペア魂	6-6 居住區(左)
リサイクル精神	6-8 試練室(※2)
かんたんリペア	6-3 寺院前廣場(※2)
リペアマニュアル	米韓街道(※2/→P.453)
リペアのすべて	遺跡深處(→P.604)

※2……在打倒實驗機一次之後即可獲得



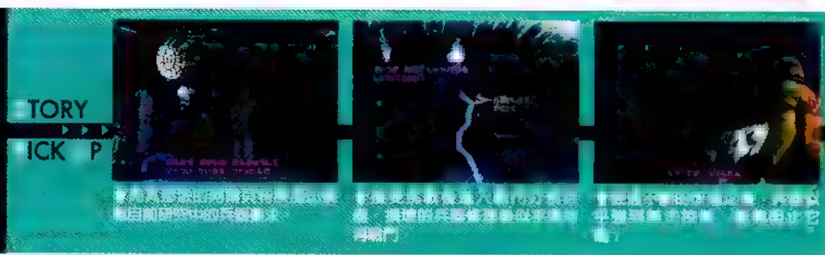
↑在 6-8 試練之間回答暗語可取得資源回收精神(リサイクル精神)。暗語為會說話的仙人掌的名字。

FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA

MISSION R【挑戰馬其那派自信作品!】

開始條件	任務完成條件	可入手物品
與6-5大廣間的阿爾貝特族交談回答「戰鬥(戦う)」。	打倒最強狀態的實驗機	魔還獨眉大全下卷





與實驗機戰鬥

任務開始後前往6-9休息室可與實驗機戰鬥。任務的目的是要藉由比卡內爾沙漠中挖掘出的零件來打倒最強狀態的實驗機。

實驗機的強化

實驗機並無一定強度，是根據攻擊Lv、防御Lv、特殊Lv這3種等級來變化。各等級藉由支線劇情「挖掘」(→P.515)中挖掘特定零件(パーツ)，帶回給吉布爾來提昇。詳細情況如右上所示。例如大量挖掘各種攻擊零件，攻擊Lv便會上升，使用的攻擊威力增加。所有等級到達5時，實驗機便成為最強狀態。



↑之前所挖掘的零件數可在6-7居住區(右)的螢幕(挖掘確定裝置)中確認。

＊提昇等級的零件與等級上升時的變化

等級名	提昇等級零件	等級上升時的變化
攻擊Lv	攻擊零件A、S、Z	增加手臂數量，攻擊力與魔力上升
防御Lv	防御零件A、S、Z	追加裝甲，防御力與魔法防御上升
特殊Lv	特殊零件A、S、Z	增加背部零件，增加可使用的攻擊種類

＊等級的決定規則

●各零件依照排行(零件名稱旁的英文字母)各有不同的點數

[例：攻擊零件S=3點]

排行	點數
A	1
S	3
Z	5

●同樣系統的零件點數合計達到一定數值時等級便會上升。

[例：攻擊零件A5個、攻擊零件S3個、攻擊零件Z2個的情況下，1X5+3X3+5X2=24點，攻擊Lv升至4。]

點數合計	等級
0～3	1
4～9	2
10～19	3
20～37	4
38以上	5

BOSS BATTLE

實驗機

DATA➡P.286

主要以效果配置盤與裝飾品來提昇防御力，更可裝備光之腕輪在防護(プロテス)狀態下進行戰鬥。實驗機的防御Lv越高，防御力與魔法防御也越高，但HP仍舊是18324。因此建議這種情況下使用「黑暗」與奧義「光彈」、合成彈「白洞」等不受防御力及魔法防御影響的攻擊。

實驗機在特殊Lv等級5時會使用最大1300傷害的全體攻擊大屠殺(ジェノサイド)，但在防御狀態下傷害減半，此外魔槍士也可學習此招式。

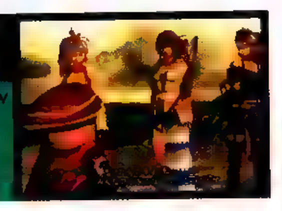


↑「生命迴旋鏢(ライフスライサー)」可造成我方最大HP數的傷害值(=遭受攻擊後HP將變為0)

STORY Lv. 5 幻光河

MOONFLOW

特布里又在幻光河舉辦演奏會。在這之前發生的特定任務完成結果，與演奏會的狀況將會主導劇情章節的走向。



✻ 事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□ 幻光河的劇情章節完結	參考右記

✻ 可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
—	—	—

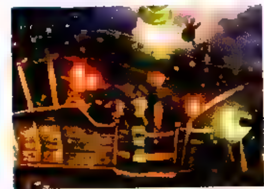
✻ 隱藏劇情 CHECK LIST

	劇情內容	聽取條件/備註	完成度
❶	□ 請好好觀賞	與特布里交談　滿足任何一種劇情章節走向的條件下會追加聲音，出現選項(※1)	0.2
❷	□ 特布里的夢想	滿足完成劇情章節的條件下在 ❶ 的選項中選擇「看看就好」或「加入」　選擇「加入」時會有追加聲音(※2)	0.2
❸	□ 普通的熱鬧	在滿足劇情章節結束(普通的熱鬧)的情況下於❶的選項中選擇「看看就好」	—
❹	□ 要坐恐龍渡輪(シパーフ)嗎	與恐龍渡輪操縱者交談(※3)	—

※1……滿足完成劇情章節或劇情章節結束(稍微冷清(盛り上がりに欠ける))的條件下會有追加聲音，滿足完成劇情章節或劇情章節結束(普通的熱鬧(そこそこの盛り上がり))的條件下會出現選項，無論聽取任何聲音或是選擇任何選項都不會影響到完成率
※2……聽取追加聲音並不會影響到完成率
※3……在任何故事等級下都能夠聽取

EPISODE 這次的演奏會能成功嗎？

與 7-2 南南岸的特布里交談，選擇「回去」以外的選項便能迎接劇情章節的完結(選擇「回去」則必須再次交談。)。至於完結走向的決定條件與不同處如下表所示。重點在於舞台的內容以及觀眾的熱烈程度。



↑完成劇情章節下樂團團員人可加入舞台，此時可變更視點



↑劇情章節結束在稍冷清(盛り上がりに欠ける)的情況下會改由特布里加入。

✻ 劇情章節的完結不同處

條件	完結	演出者	觀眾數	觀眾反應	舞台
進行以下所有事項 ●C【護衛運輸車！(輸送車を護衛！)】中保護所有物品的情況下完成任務 ●I【販賣門票！(チケットの販売！)】中將所有10張門票賣光完成任務 ●J【尋找樂團團員！(楽団員を探せ！)】完成任務	完成劇情章節	樂團團員	多	相當熱烈	恐龍渡輪的背上，舞台旁有燈飾，飛著許多照明燈光。
無法滿足完成劇情章節的條件和劇情章節結束(有點冷清)的條件時	劇情章節結束(普通的熱鬧(そこそこの盛り上がり))	樂團團員	少	普通	恐龍渡輪的背上，舞台旁沒有燈飾，照明燈光只有一個。
C【護衛運輸車！】、I【販賣門票！(チケットの販売！)】、J【尋找樂團團員！(楽団員を探せ！)】任何一種都沒有完成的情況下	劇情章節結束(有點冷清(盛り上がりに欠ける))	海佩羅族(ハイペロ族)	少	稍嫌不足	台車上面，沒有燈飾也沒有照明。

※4……在C【護衛運輸車！】中，只要輸送品被[illegible]超過一個以上，在這樣完成的狀況下，在此一欄會被判定為未完成

STORY Lv.5 科特薩拉姆(グアドサラム)

GUADOSALAM

完成劇情章節後，不回應在馬卡拉尼森林的柯特族會返回來，也能夠進入不開門的房子中，特布里事務所入口的狀況會隨著幻光河劇情章節的走向而改變。



事件欄 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□科特薩拉姆的劇情章節完結	參考右記
□支線劇情「修練成果(修行の成果)」	→P.586(※1)

※1……之前未完成的情況下可進行挑戰

可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
效果配置盤	□不屈の闘志	進入8-5不開門的房子中從柯特族小孩手中獲得(※2)
裝飾品	□カイザーナックル	開啓8-3特布里事務所的寶箱(※3)
	□クリスタルボール	開啓8-3特布里事務所的寶箱(※3)
	□フォーリング	開啓8-9秘密地區的寶箱(※4)
	□フォーブレス	開啓8-5不開門的房子的寶箱
	□金のかみかざり	開啓8-9秘密地區的寶箱(※5)
	□なやましげな香水	開啓8-9秘密地區的寶箱(※5)
	□成功の秘訣	開啓8-3特布里事務所的寶箱(※3)
重要物品	□アカギスフィア4	開啓8-9秘密地區的寶箱(※4)
	□アンダーベベルの記録1	開啓8-9秘密地區中調查放置天球的架子(※4)
	□パラライのスフィア	開啓8-5不開門的房子的寶箱

※2……ST Lv.2的和平平原或ST Lv.3的雷平原時與利安(リアン)&艾德(エイミ)交談過才可取得
※3……只能夠取得其中一種(參考右記)
※4……ST Lv.3未取得時可在此取得
※5……ST Lv.2～3未取得時，在此只能夠取得其中一種(→P.379)

有聲劇情 CHECK LIST

	劇情內容	聽取條件/備註	完成度
O【阻止隆藏出戰(ロンゾの出陣を阻止せよ)】完成時			
❶	□歸來的柯特族	造訪科特薩拉姆	0.2
❷	□族長德瓦梅爾	❶之後前往8-1全景與德瓦梅爾交談	0.4
❸	□柯特的記憶安眠之處	❷之後與德瓦梅爾交談	0.2
❹	□與利安&艾德成為朋友的少年	❸之後前往8-5不開門的房子(※6)	0.2
❺	□海鷗團什麼都有	前往8-6入口(エントランス)	—
O【阻止隆藏出戰】未完成時			
❻	□優娜的獨白、沒有人可以繼承	造訪科特薩拉姆	—

※6……曾在ST Lv.2的和平平原或ST Lv.3的雷平原時與利安&艾德交談過的情況下

❶歸來的柯特族



↑德瓦梅爾的決心下，柯特族帶著樂器亞人種回到故鄉

❷族長德瓦梅爾



↑在樂器亞人種的鼓勵之下，德瓦梅爾決定自己的前進道路

EPISODE 依照阻止隆藏出戰與否變化

任務O【阻止隆藏出戰】(→P.418)完成後柯特族回到故鄉，接近8-1全景的樂器亞人種後與德瓦梅爾交談便可完成劇情章節。反之未完成上述任務情況下，沒有任何人回來，劇情章節便結束。

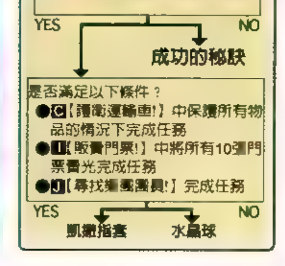
CHECK 進入不開門的房子方法

完成科特薩拉姆的劇情章節後與德瓦梅爾交談便可進入8-5不開門的房子。若柯特族少年在家時可獲得效果配置盤「不屈的鬥志」。

CHECK 特布里事務所的寶箱內容

只要完成C【護衛運輸車！】、I【販售門票！】、J【尋找樂團團員！】任何一個任務，便可進入特布里的事務所。事務所內的寶箱物品依照以下條件來決定。

＊寶箱中物品的決定規則



BASIC GUIDANCE
STORY Lv.1
STORY Lv.2
STORY Lv.3
STORY Lv.4
STORY Lv.5
劇情分歧圖
飛空艇
比塞特島
露力卡島
盧卡
米赫街道
蘑菇岩街道
雷瑟寺院
幻光河
科特薩拉姆
雷平原
馬卡拉尼森林
比卡內爾沙漠
塔貝爾
和平平原
卡加雷特山
扎那爾坎特遺跡
異界

STORY Lv.5 雷平原

THUNDER PLAINS

在新的洞窟中打倒馬其那裝甲救出席多後便能完成劇情章節。為此必須先完成任務S【擊退避雷塔的魔物!】(避雷塔の魔物退治!!)才行。

事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
雷平原的劇情章節完結	參考右記
S【擊退避雷塔的魔物!】	→P.461
支線劇情「修鍊成果」	→P.586(※1)
支線劇情「新的洞窟(新たな洞窟)」	→P.601

※1……之前未完成的情況下可進行挑戰

可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
效果配置盤	守りぬく勇気の光	S【擊退避雷塔的魔物!】完成任務
	約された癒し	支線劇情「新的洞窟」中開啓寶箱(※2)
裝備品	天雷の指輪	開啓[illegible]南部的寶箱
	重力の指輪	開啓[illegible]魔物巢穴的寶箱(※3)
	ヘイストリング	[illegible]魔物巢穴的寶箱(※3)
	屬性王	支線劇情「新的洞窟」中開啓寶箱(※4)
消費道具	エクスポーション×2	開啓[illegible]南部的寶箱
	エクスポーション	開啓[illegible]魔物巢穴的寶箱(※3)
	エーテルターボ×2	開啓[illegible]北部的寶箱
	フェニックスの尾×2	開啓[illegible]魔物巢穴的寶箱(※3)
	エリクサー	開啓[illegible]魔物巢穴的寶箱(※3)
	万能薬	開啓[illegible]南部的寶箱
	やすもの手榴弾×2	開啓[illegible]北部的寶箱
	睡眠手榴弾×2	開啓[illegible]北部的寶箱
重要物品	アルベド語辞書	在新的洞窟中救出席多
	不敗之秘伝	支線劇情「新的洞窟」中開啓寶箱(※2)

※2……雷平原的劇情章節完結後便可取得
※3……若之前還未持有可在此取得
※4……支線劇情「新的洞窟」中開啓所有寶箱2後便可取得

主要劇情 CHECK LIST

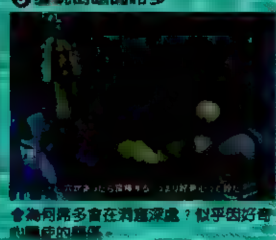
	劇情內容	觸發條件/備註	完成度
❶	受天球波影響魔物大暴動	造訪雷平原	0.2
S【擊退避雷塔的魔物!】進行中			
❷	雷電還未停止	打倒雷古聯合獸	—
❸	還未調查過的避雷塔	芬巴巴戰之前,有選項	—
S【擊退避雷塔的魔物!】完成後			
❹	塔旁的洞穴	芬巴巴戰之後,有選項	—
❺	發現倒臥的席多	馬其那裝甲戰之前	0.2
❻	席多,向阿尼基道謝	馬其那裝甲戰之後	0.2

③還未調查過的避雷塔



↑想要調查還沒調查過的避雷塔時,突然出現巨大魔物。

⑤發現倒臥的席多



↑為何席多會在洞窟深處?似乎因好奇心驅使的關係。

EPISODE 擊退魔物後進入新的洞窟

任務S【擊退避雷塔的魔物!】完成後與阿爾貝特族交談選擇「進入洞穴(穴に入る)」便可進入新的洞窟。洞窟內依照導覽地圖的紅色箭頭前進,發現席多後立刻進入與馬其那裝甲+A綠影器+S綠影器+R綠影器的戰鬥。獲勝後救出席多便可完成劇情章節。

●馬其那裝甲的攻略法

我方全體利用防御+反射狀態先打倒3種綠影器。之後讓馬其那裝甲攻擊力下降和施以遲緩狀態進行戰鬥即可。



↑任務完成時出現的阿爾貝特族會帶領我們到洞穴。



↑各綠影器會封印我方某些行動,打倒後便可回復(→P.717)。

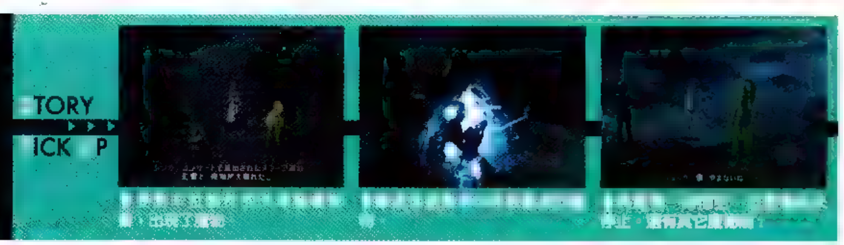
CHECK 再次造訪新的洞窟時

完成劇情章節後再進入新的洞窟時會發現以往沒有的裝置。詳情參照P.601~603的解說。

MISSION S【擊退避雷塔的魔物!】

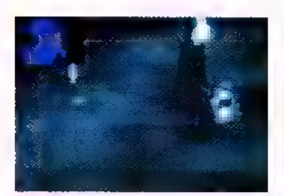
開始條件	任務完成條件	可入手物品
造訪雷平原	打倒9-5北部的芬巴巴	效果配置盤「守護勇氣之光（守りぬく勇気の光）」





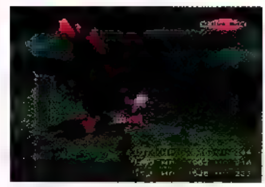
打倒避雷塔旁邊的魔物

接近各個避雷塔旁的古融合獸，將其打倒。打倒所有9隻古融合獸（ゴーキマイラ）後導覽地圖上9-5北部會出現紅色箭頭。前往該地點進行在會話中選擇「調查」便進入與芬巴巴的戰鬥。獲勝後即可完成任務。


↑古融合獸所在地點，在導覽地圖上呈現白色箭頭。

藉『避雷塔調整』改變敵方攻擊

古融合獸與芬巴巴所使用的攻擊會依支線劇情『避雷塔調整』(→P.584)中挑戰的次數而有所變化。大致上調整次數越多的避雷塔旁，敵人使用的攻擊種類越少。此外古融合獸為避雷塔1～9，芬巴巴在避雷塔10旁邊。


↑調整30次以上避雷塔旁的古融合獸只會使用「突擊」攻擊。

寶箱的內容？

打倒古融合獸或芬巴巴後會出現寶箱。寶箱的內容依照支線劇情「避雷塔調整」中各避雷塔的最高輸入次數(=最高次數成功記錄)來決定。如下表所示，避雷塔中最高輸入次數越多，寶箱內的物品就越好。此外俱某件事後可以切換避雷塔1之外的寶箱內容(→P.713)。

*「避雷塔調整」中最高輸入次數對應的寶箱物品

避雷塔	該避雷塔的最高輸入次數				
	0～5次	6～14次	15～24次	25～29次	30次
1	エーテル	エーテル×2	エーテルターボ	エーテルターボ×2	エリクサー
2	エクスポーション	メガポーション×2	エリクサー	エリクサー	ラストエリクサー
3	メガフェニックス	メガフェニックス	エリクサー	エリクサー	ラストエリクサー
4	パワーリスト	ブラックベルト	ハイパーリスト	パワーグローブ	チャンピオンベルト
5	タロットカード	ヒュプノクラウン	タリスマン	マジカルパウダー	ロイヤルクラウン
6	雷の指輪	雷の一閃	雷神の指輪	天雷の指輪	雷と水の閃光
7	水の指輪	水の一閃	水神の指輪	浄水の指輪	雷と水の指輪
8	炎の指輪	炎の一閃	炎神の指輪	烈火の指輪	炎と氷の閃光
9	氷の指輪	氷の一閃	氷神の指輪	極光の指輪	炎と氷の指輪
10	フォーリング	フォーハンド	フォーシールド	フォーブレス	リボン

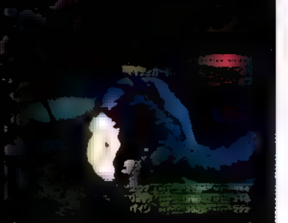
BOSS BATTLE

芬巴巴
DATA→P.263

芬巴巴的攻擊威力相當高，請利用裝飾品等物提昇防御力與魔法防御。為了對付「烈雷」「狂雷」也請裝備雷屬性無效化或吸收的物品。

進入戰鬥後，我方全體在防護下使用劍技「破剛力」等降低芬巴巴的攻擊力進行戰鬥。敵方使用「超強防御」時可用白魔法「回復異常狀態(デスペル)」來解除。

HP耗盡的芬巴巴會在最後使用「隕石術」，因此請事先回復滿我方全體HP，並用防御壁來使傷害減半。


↑避雷塔10的調整次數太少的話，敵方會使用「超強防御(マイティガード)」

STORY Lv.5 馬卡拉尼森林

MACALANIA WOOD

在這地區完成劇情章節的條件與本篇任務相關。另外滿足特定條件時能夠看到大赤屋的劇情章節完結。



事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□馬卡拉尼森林的劇情章節完結	參考右記
□大赤屋的劇情章節完結	參考右記

可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
效果配置盤	□希望の光	完成馬卡拉尼森林的劇情章節
裝飾品	□ルーンの腕輪	開啟中央部(捷徑)的寶箱
	□極光の指輪	開啟中央部的寶箱
消費道具	□エリクサー	開啟旅行公司前的寶箱

特殊劇情 CHECK LIST

	劇情內容	發生條件/備註	完成度
任務【阻止論藏出戰】完成時			
❶	□即使森林消失,回憶還是存在	在天球之泉與僧官交談	—
❷	□能先回去嗎?	❶之後前往天球之泉	0.2
❸	□說到懷念,又回憶起……	❷之後前往天球之泉靠近泉邊	0.2
任務【阻止論藏出戰】未完成時			
❹	□優娜的獨白、思念與記憶要往何處	在天球之泉與僧官交談	—
大赤屋的借款全部還清時			
❺	□回家的旺茲	ST Lv 3之前大赤屋還清所有借款的情況下,前往旅行公司前靠近旅行公司	0.2
❻	□大赤屋「這裡是大赤屋,請多指教」	在旅行公司與大赤屋交談 有2種聲音	—
❼	□旺茲「這裡是大赤屋,請多指教」	❺之後在旅行公司與旺茲交談 有3種聲音	—

❸說到懷念、又重新回憶起…… ❺回家的旺茲

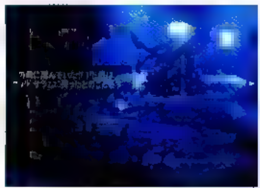


↑在聖泉之前回憶過去的優娜與泰達。

↑離家1年來行蹤不明的旺茲,大赤屋會……

EPISODE 一個任務決定完結走向

馬卡拉尼森林的劇情章節完結是依任務【阻止論藏出戰】(→P.418)的完成與否來決定。完成任務下與10-8天球之泉的僧官交談後前往10-3聖泉,剩優娜一人時靠近泉邊,如此便能夠完成該劇情章節,獲得效果配置盤「希望之光」。若未完成任務則與僧官交談的同時劇情章節便結束。



↑僧官述說著馬卡拉尼森林裡的狗特族如何了。

EPISODE 大赤屋在旅行公司時……

大赤屋的借款全部還清後,便會在10-6旅行公司開始經營商店。此外在STORY Lv 3之前還清借款的話,便能完成大赤屋的劇情章節,旺茲也會開始經營商店。



↑旺茲回來後,當靠近旅行公司時便會出來。

STORY Lv.5 比卡內爾沙漠

BIKANEL DESERT

要完成比卡內爾沙漠的劇情章節，必須完成3個任務不可。此外開啓 11-1 沙漠西部寶箱的鑰匙可在STORY Lv.5時經挖掘獲得。



※ 事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□任務 T【尋找仙人掌人】	→P.464
□任務 U【尋找最後的仙人掌人】	→P.465
□任務 V【沙漠的最後決戰!】	比卡內爾沙漠的劇情章節完結(→P.465)
□支線劇情「挖掘」	→P.515
□支線劇情「修練成果」	→P.586

※ 可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
效果配置盤	□ 神速の一撃	完成比卡內爾沙漠的劇情章節
	□ 長老のしるし	使用沙漠之鑰開啓 11-1 沙漠西部的寶箱
	□ 成長の約束	支線劇情「修練成果」中擊敗弗萊雷
	□ 沈黙の衝撃	開啓 11-5 仙人掌人洞穴的寶箱
裝飾品	□ ねじりはちまき	開啓 11-5 仙人掌人洞穴的寶箱
	□ ビーズのブローチ	開啓 11-5 仙人掌人洞穴的寶箱
	□ 妖精のピアス	開啓 11-5 仙人掌人洞穴的寶箱
	□ ハイポーション	開啓 11-5 仙人掌人洞穴的寶箱
消費道具	□ エーテル	開啓 11-5 仙人掌人洞穴的寶箱
	□ エーテル	開啓 11-5 仙人掌人洞穴的寶箱
	□ フェニックスの尾	開啓 11-5 仙人掌人洞穴的寶箱
	□ メガフェニックス	開啓 11-5 仙人掌人洞穴的寶箱
	□ ラストエリクサー	開啓 11-5 仙人掌人洞穴的寶箱
重要物品	□ 砂漠のカギ	支線任務「挖掘」中從沙漠中央部挖出
	□ アルベド語辞書	支線任務「挖掘」中挖出

※ 有關劇情 CHECK LIST

	劇情內容	觸取條件/備註	完成度
❶	□ 仙人掌人自治區的危機	造訪比卡內爾沙漠，ST Lv.3中未開始T【尋找仙人掌人】時追加劇情	0.4 (※1)
❷	□ 遭到機械集團襲擊	在沙漠東部挖掘時靠近機械的殘骸(※1)	—
❸	□ 遭到[illegible]襲擊	第一次在沙漠北部挖掘(※1)	—
T【尋找仙人掌人】進行中			
❹	□ [illegible]「好像這麼說」	與醒著的仙人掌媽媽交談(※2)	—
❺	□ 瑪爾涅拉已經到極限了	與瑪爾涅拉交談(※3)	—
❻	□ 莉可「幫你們找吧」	帶回9位守門仙人掌人後與瑪爾涅拉交談，有選項	—
U【尋找最後的仙人掌人】進行中			
❼	□ 壞仙人掌的住處	❻當中選擇「尋找仙人掌人」	—
❽	□ 莉可「找到了!」	前往 11-5 仙人掌人洞穴最深處	—
❾	□ 優娜「不要再離家喔!」	結束與弗萊雷(フライレ)的「修練成果」	—
U【尋找最後的仙人掌人】完成後			
❿	□ 這次是營隊中的寵物	前往 [illegible] 仙人掌人自治區，有選項(※4)	0.4
任務V【沙漠的最後決戰!】進行中			
⓫	□ 安格拉曼尤來襲	安格拉曼尤戰之前	—
⓬	□ 戰鬥結束	安格拉曼尤戰之後	0.2
完成比卡內爾沙漠的劇情章節後			
⓭	□ 新的瑪爾涅拉	前往 [illegible] 仙人掌人自治區	0.2

※1……[illegible]
※2……開始T【尋找仙人掌人】後可隨時觸取
※3……U【尋找最後的仙人掌人】完成之前可隨時觸取
※4……任何選項都不會影響到完成率的上升

EPISODE 完成3個任務吧

造訪比卡內爾沙漠時便會自動與瑪爾涅拉交談，開始任務 T【尋找仙人掌人】，以後持續發生 U【尋找最後的仙人掌人】、V【沙漠的最後決戰!】，全部完成後劇情章節便進入完結。

此外在STORY Lv.3雖然也可進行 T【尋找仙人掌人】，但途中便無法再進行，到STORY Lv.5時會重頭再來。



↑完成劇情章節後便可在 [illegible] 仙人掌人自治區自由進行「修練成果」。

CHECK 挖掘出鑰匙來開啓寶箱

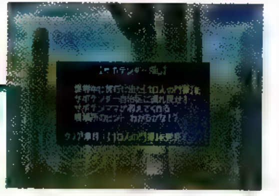
支線劇情「陸行鳥牧場」(→P.506)中派遣陸行鳥到比卡內爾沙漠的話，STORY Lv.5開始便可前往沙漠中央部進行支線劇情「挖掘」。沙漠中央部埋藏著沙漠之鑰，挖到之後可前往開啓 11-1 沙漠西部的寶箱。



↑寶箱內放著效果配置盤「長老之証」。

MISSION T【尋找仙人掌人】

開始條件	任務完成條件	可入手物品
造訪比卡內爾沙漠(ST Lv.3時接受 1-3 仙人掌自治區瑪爾涅拉的請求	帶回9位守門仙人掌人後與瑪爾涅拉交談選擇「尋找仙人掌人」	—





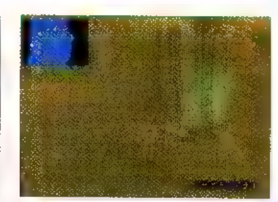
搜尋守門人

請按照以下的順序將守門仙人掌人帶回給仙人掌媽媽。守門人的所在與搜尋順序如右下所示，找到的該守門人在帶回去之前，是無法找到下一位守門人。此外也可向仙人掌媽媽詢問守門人所在的提示。

帶回第9位帕契拉之後與瑪爾涅拉交談，完成任務的同時，可立即展開 U【尋找最後的仙人掌人】任務。



↑與守門人交談後，無論「修練成果」勝敗皆可捕獲。即使獲勝也無特殊益處。

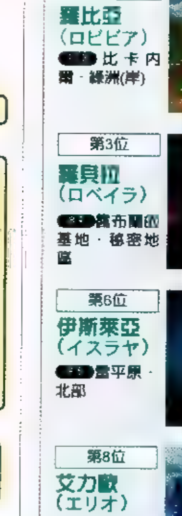


↑與導覽地圖上標示綠色圓的仙人掌媽媽交談，將捕獲的守門人交還。

＊【尋找仙人掌人】的流程

任務開始
↓
重複①～②程序將9位守門人帶回
- ①與特定地方的守門人交談進行「修練成果」後捕獲
↓
- ②與壓著的(散發出波動)仙人掌媽媽交談，將帶回來的守門人交還

↓
與瑪爾涅拉交談選擇「尋找仙人掌人」
↓
任務完成&展開任務 U「尋找最後的仙人掌人」

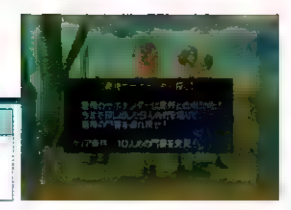


＊守門人的所在



※STORY Lv 3時最多只能捕獲到第6位伊斯萊亞

MISSION U【尋找最後的仙人掌人】



開始條件	任務完成條件	可入手物品
帶回9位守門人後與瑪about涅拉交談選擇「尋找仙人掌人」	在仙人掌人洞穴中打倒巨無霸仙人掌人+仙人掌人×2	效果配置盤「成長的約定」※與弗萊雷（フライレ）的「修練成果」中必須獲勝



目標是通道的最深處

任務開始後會自動前往仙人掌人洞穴。弗萊雷在洞穴深處，因此只須不斷前進即可。途中有3處必定會遭遇敵人，前1～2處遭遇時可以逃走。

找到弗萊雷進行支線劇情「修練成果」後，便進入巨無霸仙人掌人+仙人掌人×2的戰鬥中。獲勝後即可完成任務。

關於沙的通道

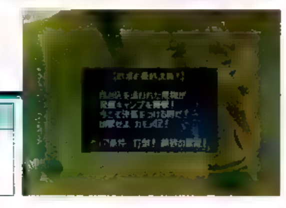
在洞穴途中進入沙的通道(地上全是沙子的地區)，必須在倒數1分鐘的時間內通過，否則隊員等人會被沙子埋住。但並不會因此結束遊戲，只是回到沙的通道前面而已。通道上共有10個寶箱，就這樣不斷回去開啓全部寶箱通過即可。一旦通過之後便無法再進入沙的通道。

BOSS BATTLE

巨無霸仙人掌人+仙人掌人×2
DATA➡P.278

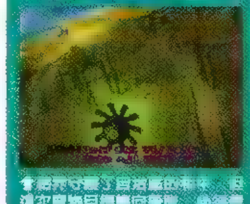
巨無霸仙人掌人一開始使用「超級加速(ヘイスガ)」後便什麼也不做。因此使用暗黑騎士的「黑暗」等打倒2個仙人掌人後，就可自由料理。

MISSION V「沙漠的最後決戰！」



開始條件	任務完成條件	可入手物品
U【尋找最後的仙人掌人】完成後前往仙人掌人自治區	在沙漠西部打倒安格拉曼尤+塔爾維+薩利丘	效果配置盤「神速一擊」





打倒安格拉曼尤

任務開始後可選擇是否回到飛空艇去整裝。安格拉曼尤是強敵，因此先返回整理裝備較為妥當。

前往沙漠西部後馬上就進入與安格拉曼尤+塔爾維+薩利丘的戰鬥中。獲勝後，該任務與比卡內爾沙漠的劇情章節將同時完成。

BOSS BATTLE

安格拉曼尤+塔爾維+薩利丘
DATA➡P.293

面對沉默+黑暗+毒+混亂效果的全體攻擊「血腥吐息(ちなまぐさい息)」，請至少裝備「混亂防御」。

戰鬥方式上建議讓我方全體防護+反射狀態，再由1～2名暗黑騎士負責連發「黑暗」，回復HP使用防範未然或合成彈的「超級回復劑」。此外可利用生命之泉將安格拉曼尤的MP降至0，也將我方全體的MP降至接近0的程度。如此安格拉曼尤便只會重複吸取MP，待打倒塔爾維和薩利丘後便可輕鬆取勝。



↑利用「黑暗」可一齊打倒塔爾維與薩利丘，逼迫安格拉曼尤不斷使用「完全復活」

STORY Lv.5 培貝爾(ベベル)

BEVELLE

培貝爾的劇情章節走向會因STORY Lv.4與依沙爾的對話而改變，STORY Lv.2中將天球交還哪一方並不會造成影響。完結後便可進行支線劇情「隱藏迷宮(隠された迷宮)」



事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□ 培貝爾的劇情章節完結	參考右記
□ 支線劇情「隱藏迷宮」	特雷瑪的劇情章節完結(→P.606)

可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
服裝天球	□ ダークナイト	開啓 12-20 迷宮(6)的寶箱(※1)
效果裝飾圖	□ ふみにじる者	開啓 12-13 封印設施(下層2)的寶箱(※1)
	□ 災いの守り手	完成培貝爾的劇情章節
裝飾品	□ クリスタルの小手	開啓 12-6 試練之間(下層)的寶箱
	□ 誓いのヴェール	開啓 12-10 封印設施(上層)的寶箱
	□ ヒュプノクラウン	開啓 12-2 中心街的僧官交談(※1)
	□ 雷と水の閃光	開啓 12-2 中心街的僧官交談(※1)
	□ 倍速の腕輪	開啓聖培貝爾廟・第40層的寶箱
	□ 白魔法の心得	開啓 [illegible] 封印設施(上層)的寶箱
	□ リボン	開啓 12-11 封印設施(下層1)的寶箱(※1)
	□ 血ぬられた……	開啓 12-17 牢獄的寶箱(※1)
	□ しぼりだす……	開啓 12-11 封印設施(下層3)的寶箱(※1)
	□ アイアンデューク	打倒聖培貝爾廟・最下層的崔瑪
	□ エンタープライズ	開啓聖培貝爾廟・第40層的寶箱
消費道具	□ ポーション×10	開啓 12-6 試練之間(下層)的寶箱
	□ ハイポーション×6	開啓 12-6 試練之間(下層)的寶箱
	□ エーテル×6	開啓 12-14 迷宮(1)的寶箱
	□ フェニックスの尾×8	開啓 12-6 試練之間(下層)的寶箱
	□ フェニックスの尾×8	開啓 12-17 牢獄的寶箱
	□ 万能薬×5	開啓 12-6 試練之間(下層)的寶箱
	□ 万能薬×6	開啓 12-14 迷宮(1)的寶箱
	□ チョコボの尾×3	開啓 12-8 休息室的寶箱
	□ 魔除薬	開啓 [illegible] 迷宮(5)的寶箱
重要物品	□ アカギスフィア1	在 [illegible] 大深度區撿到(※2)
	□ アカギスフィア6	在聖培貝爾廟・最上層拾獲
	□ アカギスフィア8	在聖培貝爾廟・第20層蜘蛛戰後拾獲
基爾	□ 10000ギル	開啓 [illegible] 試練之間(下層)的寶箱
	□ 1200ギル	開啓 12-10 封印設施(上層)的寶箱

※1……[illegible]
※2……只有在STORY Lv.3有看到另吉等三人的密會，而且在STORY Lv.3沒有取得的情況下才能取得

有關劇情 CHECK LIST

	劇情內容	觀取條件/備註	完成度
❶	□ 馬羅達與哥哥談著自己的事	在依沙爾趕到培貝爾的情況下造訪 [illegible] 中心街	0.2
❷	□ 馬羅達道出培貝爾的現況	在依沙爾未趕到培貝爾的情況下造訪 [illegible] 中心街	0.2
❸	□ 孩童們發現秘密場所	❶或❷之後前往 [illegible] 新艾波黨總部(右房間)	0.2
支線劇情「隱藏迷宮」進行中			
❹	□ 與異界相似的迷宮	接近聖培貝爾廟・最上層的孩童們	0.2
❺	□ 不太對勁的奇諾克	聖培貝爾廟・第20層蜘蛛戰之前	0.2
❻	□ 牆壁裡的死者沉睡	聖培貝爾廟・第20層蜘蛛戰之後	—
❼	□ 特雷瑪去哪裡了？	聖培貝爾廟・第60層高山巨蝸	0.2
❽	□ 特雷瑪登場	聖培貝爾廟・最下層搭乘一切者類之後	0.2
❾	□ 特雷瑪最後的話語	聖培貝爾廟・最下層崔瑪戰之後	0.2

EPISODE 依沙爾會來到培貝爾嗎？

靠近 12-2 中心街的馬羅達可見到培貝爾的劇情章節完結。STORY Lv.3在札那爾坎特遺跡設置通信天球後於STORY Lv.4透過天球告知培貝爾的狀況，依沙爾便會趕來，同時完成劇情章節。若未告知培貝爾情況，則在依沙爾未出現下劇情章節結束。



↑結果依沙爾成為因帕拉爾不在而感到不安的新艾波黨員心中的寄託

CHECK 集結凶惡魔物的101層迷宮

培貝爾的劇情章節完結後前往 12-4 新艾波黨總部(右房間)可挑戰支線劇情「隱藏迷宮」。但總共101層的迷宮，越往下走敵人就越強，並不是那麼容易可以到達最下層。最好提昇我方全體等級後再來挑戰。



↑踏上孩童們發現的傳送地板便可到達隱藏迷宮。

STORY Lv.5 和平平原(ナギ平原)

CALM LANDS

在此可見到和平平原與庫拉斯可的劇情章節完結，重點在各自必須進行特定的支線劇情才可完成劇情章節



＊事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□ K【搖籃遺跡內的魔物！】	→P.389(※1)
□ N【救出觀光客！】	→P.416(※1)
□ 支線劇情「陸行鳥牧場」	→P.506
□ 支線劇情「公司PR」	和平平原的劇情章節完結(→P.553)
□ 支線劇情「解兒子或新娘」	→P.555
□ 支線劇情「野狼賽跑」「輕氣球」「貿之[illegible]」	→P.562、564、566
□ 支線劇情「海鷗射擊」「跟猴子」	→P.568、570
□ 支線劇情「修練成果」	→P.586(※1)
□ 支線任務「遺跡深處的洞窟」	庫拉斯可的劇情章節完結(→P.604)

※1……若之前尚未完成可在此進行挑戰

＊可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
服裝天球	□ アイテムシューター	K【搖籃遺跡內的魔物！】完成後(※2)
效果配置盤	□ 攻めぬく魂の輝き	和平統合公司的獎品(僅限銀色公司PR階段達到5時)
	□ 勇者の騎行	支線劇情「陸行鳥牧場」中由陸行鳥帶回(※2)
	□ 四重の力	N【救出觀光客！】完成後(※2)
	□ 咲き誇る災い	和平統合公司的獎品(僅限青空公司PR階段達到5時)
	□ 力の追及者	支線劇情「陸行鳥牧場」中由陸行鳥帶回(※2)
	□ 君臨する者	支線劇情「遺跡深處的洞窟」中打倒很棒的陸行鳥
裝飾品	□ 水神の指輪	開啟 [illegible] 某處的寶箱
	□ 水神の指輪	開啟 13-9 某處的寶箱
	□ 浄水の指輪	開啟 13-3 北部的寶箱
	□ 雷と水の閃光	開啟 13-8 某處的寶箱
	□ 守りの腕輪	開啟 13-8 某處的寶箱
	□ 倍速の腕輪	支線劇情「解兒子或新娘」中新娘上現的結果
	□ 剣技の心得	交出 [illegible] 中央附近的寶箱內物品(50000基爾)
	□ グロウエッグ	支線劇情「遺跡深處的洞窟」中開啟寶箱
消費道具	□ エクスポーション	開啟 13-6 谷間之橋的寶箱
	□ エーテルターボ	開啟 13-1 東部的寶箱
	□ メガフェニックス×2	開啟 13-7 東部的寶箱
	□ メガフェニックス×2	開啟 13-3 北部的寶箱
重要物品	□ リペアのすべて	支線劇情「遺跡深處的洞窟」中開啟寶箱
	□ ナギ・割引パス	使用浮游車10次(※2)
	□ ナギ・フリーパス	完成和平平原的劇情章節後與旅行公司左側的特定人物交談
	□ 暁のしずく	開啟 13-9 洞窟深處的寶箱
	□ マキナリアクター	支線劇情「遺跡深處的洞窟」中開啟寶箱
基爾	□ 50000ギル	開啟 13-2 中央附近的寶箱(參考左側)

※2……在這之前獲取物品時即可獲得

＊特殊劇情 CHECK LIST

	劇情內容	觸發條件/備註	完成度
❶	□ 公司點數說明	造訪 13-1 或 13-3 北部(※3)	--
❷	□ 公司間競爭的決定時刻	將任一公司的PR階段提昇至5	0.2
❸	□ 庫斯拉司煩惱著魔物	滿足特定條件(→P.506)下造訪 13-4 設施遺跡	0.2
❹	□ 尋求協助的庫拉斯可	❸之後與 13-4 設施遺跡的庫拉斯可交談，每次造訪(※3)	—
❺	□ 庫拉斯可的夢想實現？	K【搖籃遺跡內的魔物！】中打倒 [illegible] 遺跡內的魔物(※3)	0.2
❻	□ 我跟你似乎志同道合……	支線劇情「陸行鳥牧場」中滿足特定條件(→P.604)	—
❼	□ 發現很棒的陸行鳥	支線劇情「遺跡深處的洞窟」中打倒很棒的陸行鳥	0.2
❽	□ 谷底洞窟發生異變	靠近 13-7 谷底的洞窟前人們，有選項(※3・4)	0.2
N【救出觀光客！】進行中			
❾	□ 深懷敵意的保鑣	保鑣戰之前(※3)	—
❿	□ 救出人們	保鑣戰之後(※3)	0.2

※3……若之前尚未觸發可在此觸取。
※4……不管選擇哪個選項對達成率的上升量都不會有影響

EPISODE 在支線劇情中完成劇情章節

和平平原的劇情章節只要支線劇情「公司PR」中青空公司或銀色公司的PR階段到達5即可完成，此時會產生以下的變化。

另外支線劇情「遺跡深處的洞窟」中找到很棒的陸行鳥後即可完成庫拉斯可的劇情章節。

＊公司統合後的主要變化

- ●兩家公司統合後獎品與劇情都合併一起
- ●和平平原南部與北部新設立浮游車站(→P.689)
- ●「海鷗射擊」與「跟猴子」可重新遊玩
- ●可取得和平免費護照，之後除了浮游車免費外，也可在旅行公司搭乘

ITEM 是否要交還基爾？

STORY Lv.4中看見特定影像(→P.432)後，裝有5萬基爾的寶箱會出現在旅行公司後方。開啟後與下圖人物交談，會被問到是否撿到5萬基爾。在此選擇「誠實交還」交出5萬基爾(ギル)後可取得劍技心得。

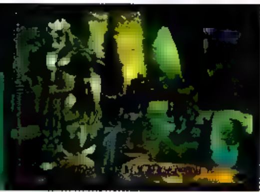


↑選項中選擇「裝做不知道」則不會交還基爾。

STORY Lv.5 卡卡賽特(ガガゼト)山

MT. GAGAZET

完成該劇情章節時可獲得效果配置盤。此外STORY Lv.5時經由靈泉前洞來到 14-4 新禱者斷崖(表)與 14-5 新禱者斷崖(裏)。



＊事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
卡卡賽特山的劇情章節完結	參考右記
□支線劇情「修練成果(修行の成果)」	→P.586
□優娜的石像	參照右下
□在 14-5 新禱者斷崖(裏)與利安或艾德交談	只有在完成卡卡賽特山的劇情章節後會發生

＊可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
效果配置盤	□いにしえの聖獣	完成卡卡賽特山的劇情章節
	□破滅の炎	完成卡卡賽特山的劇情章節後到 14-5 新禱者斷崖(裏)與利安或艾德交談
裝飾品	□マッスルベルト	開啟 14-6 最上部的寶箱(※1)
	□雷の指輪	開啟 14-2 上部的寶箱(※1)
	□氷の指輪	開啟 14-3 內部(1)的寶箱(※1)
	□炎の指輪	開啟 14-12 下部(2)的寶箱(※1)
	□ホワイトケープ	開啟 14-5 新禱者斷崖(裏)的寶箱(※1)
	□星のペンダント	開啟 14-13 最上部的寶箱(※1)
消費道具	□ハイポーション	開啟 14-6 斷崖洞窟(通道)的寶箱(※1)
	□エリクサー	開啟 14-4 新禱者斷崖(表)的寶箱(※1)
	□エリクサー	開啟 14-9 下部(1)的寶箱(※1)
	□フェニックスの尾	開啟 14-7 斷崖洞窟(小房間)的寶箱(※1)
	□メガフェニックス	開啟 14-10 下部(1)的寶箱(※1)

※1……若之前還未持有可在此取得

＊視覺劇情 CHECK LIST

	劇情內容	聽取條件/備註	完成度
❶	□論藏的力量是為了什麼	接近 14-1 山門的奇雙里與加利克，根據是否完成 ◎【阻止論藏出戰】內容會有所變化	(※2)
❷	□利安與艾德的將來	❶之後與奇雙里交談，特定條件下追加聲音與變化(※3)	0.2 (※4)
❸	□奇雙里期待的加利克	ST Lv.3的 01-1 雷平原，北部與利安&艾德交談後，於❷之後靠近 14-2 登山道上的奇雙里，根據是否完成 ◎【阻止論藏出戰】會有追加聲音	0.2 (※5)
❹	□利安與艾德的謝禮	完成卡卡賽特山的劇情章節後前往 14-5 新禱者斷崖(裏)與利安或艾德交談	—
❺	□加利克的後悔	未完成 ◎「阻止論藏出戰」的情況下❷或❸之後(※6)，前往 14-5 新禱者斷崖(裏)與加利克交談	—

※2……完成 ◎【阻止論藏出戰】情況下為0.2，未完成為0
※3……未和利安&艾德交談過的情況下追加聲音，而ST Lv.3的 01-1 雷平原?北部是否與利安&艾德交談會影響到內容變化
※4……聽取聲音並不會影響完成率的上升，ST Lv.3時在 01-1 雷平原，北部與利安&艾德交談過會再上升0.2
※5……完成 ◎【阻止論藏出戰】情況下再上升0.4
※6……ST Lv.3時在 01-1 雷平原，北部與利安&艾德交談過為❸之後，未交談為❷之後

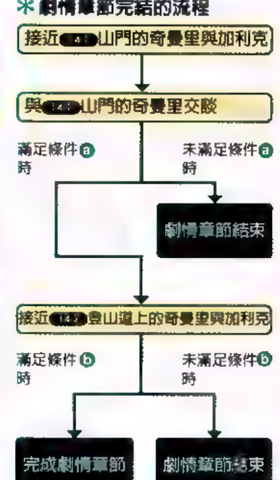
EPISODE 兩項條件決定完結走向

依照以下的流程可看到卡卡賽特山的劇情章節完結。「關係劇情章節完結的條件」中全部達成的話，奇雙里便會統整一族完成劇情章節。若欠缺任一條件則無法統整一族劇情章節便結束。

＊關係劇情章節完結的條件

ⓐLv.3時在 01-1 雷平原，北部與利安&艾德交談過
ⓑ在STORY Lv.3完成 ◎【阻止論藏出戰】(→P.418)

＊劇情章節完結的流程



EVENT 論藏族的信賴度高的話……

支線劇情「獲得論藏信賴(ロンゾの信頼獲得)」中獲得最高信賴度時，14-4 新禱者斷崖(表)會完成優娜的石像。(→P.588)

STORY Lv.5 札那爾坎特(ザナルカンド)遺跡

ZANARKAND RUINS

遺跡內部被封鎖，因此只能夠探索到 15-4 艾波=廣場，內部。此外STORY Lv.4未將培貝爾的情況告知依沙爾(イサール)時，依沙爾會出現在 15-4 內部。



＊事件關聯 CHECK LIST

名稱/內容	備註
□札那爾坎特遺跡的劇情章節完結	參考右記
□梅珍的真實身分	參考右下

＊可入手物品 CHECK LIST

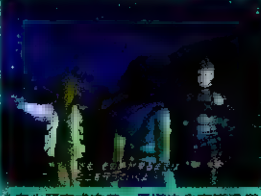
種類	名稱	入手方法
消費道具	□フェニックスの尾×4	開啓 15-4 內部的寶箱
	□驅除藥×3	開啓 15-4 內部的寶箱

＊有關劇情 CHECK LIST

	劇情內容	觸取條件/備註	完成度
❶	□寂靜的札那爾坎特	支線任務『秘密的任務(ないしょのミッション)』(→P.590)完成後造訪札那爾坎特遺跡	0.2
❷	□守護遺跡的依沙爾	ST Lv.3請梅珍(メイチェン)解說的情況下(→P.410)可至 15-4 周邊與梅珍交談。有選項。此時的內容依ST Lv.1時在 3-2 青年同盟總部?外觀時是否有握手而有所變化	(※1)
❸	□梅珍博學多聞的原因	ST Lv.4未將培貝爾的情況告知依沙爾時(→P.441)可與 15-4 內部的依沙爾交談	—

※1 選擇「請告訴我」時為0.2，若以前曾經握手則再增加0.4。選擇「別告訴我」的話則為0

❶寂靜的札那爾坎特



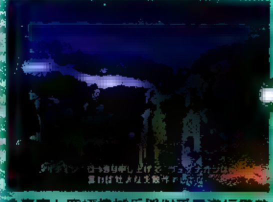
↑在心願完成之前，優娜決心守護這個地方。

❷守護遺跡的依沙爾



↑在這變動的時代，依沙爾決心守護著遺跡。

❸梅珍博學多聞的原因



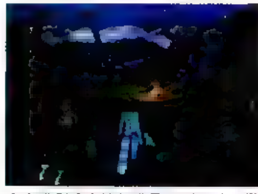
↑事實上究極機械兵器似乎是進行無差別攻擊的失敗作。



↑佩茵詢問梅珍如何得知這些事情的時候……

EPISODE 札那爾坎特的後續

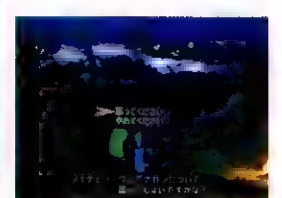
札那爾坎特遺跡的劇情章節在造訪後便進入完結。完成支線任務「秘密的任務」(→P.590)情況下優娜等人會話後便完成劇情章節。若未完成任務，則不會進行會話，劇情章節直接結束。



↑完成劇情章節後猴子不斷繁殖，已經沒有觀光客。

EVENT 梅珍博學多聞的原因？

STORY Lv.3科特羅拉姆・露布蘭的基地請教過梅珍(→P.410)的情況下，在札那爾坎特遺跡的劇情章節完結(完成或結束都無妨)後梅珍會在 15-4 周邊現身。在此要求梅珍解說的內容，與STORY Lv.1青年同盟總部・外觀是否有跟他握手而產生變化(→P.347)。若握過手則梅珍博學多聞的原因便會明朗。



↑切換場景後梅珍便會消失，彷彿在之前與他交談。

STORY Lv.5 異界



THE FARPLANE

究極機械兵器在異界的最深處，路途[illegible]都設有各式各樣的[illegible]，[illegible]不那麼容易到達。通往異界的洞穴有5個，通過所有的洞穴能在 16-6 異界的深淵可獲得效果配置盤。

事件戰鬥 CHECK LIST

名前／內容	備註
與究極機動兵器之戰	→P.471

可入手物品 CHECK LIST

種類	名稱	入手方法
效果配置盤	□ 不滅の魂	通往異界道路中擊敗阿尼瑪(アニマ)
	□ 終末の日	通過所有5個洞穴前往 [illegible] 異界的深淵
消費道具	□ メガポーション×2	開啟 [illegible] 通往異界之道(比賽特寺院)的寶箱
	□ エーテルターボ×2	開啟 [illegible] 通往異界之道(馬卡拉尼亞寺院)的寶箱
	□ エーテルターボ×3	開啟 [illegible] 異界之核的寶箱
	□ エリクサー	開啟 [illegible] 通往異界之道(基貝爾地下)的寶箱
	□ ラストエリクサー	開啟 [illegible] 異界之核的寶箱
	□ メガフェニックス×2	開啟 [illegible] 異界之核的寶箱
	□ 光の魔石	開啟 [illegible] 通往異界之道([illegible]谷底)的寶箱
	□ 魔力の秘薬	開啟 [illegible] 通往異界之道(傑克寺院)的寶箱
重要物品	□ パインのスフィア	開啟 [illegible] 異界之核的吉布爾

有聲劇情 CHECK LIST

	劇情內容	觀取條件/備註	完成度
1	□ 躲藏的黑影子	阿尼瑪戰之後	0.4
2	□ 等待努吉的露布爾	通往 [illegible] 異界的深淵	0.4
3	□ 負傷的吉布爾	接近 [illegible] 異界之核的吉布爾	0.4
4	□ 天球影像「船上的回憶」	❸的延續	0.2
5	□ 迎接船長跟導航員吧!	❹的延續	0.2
6	□ 無法回頭的預感	進入 [illegible] 通往究極機械兵器的道路	0.2
7	□ 絕招就是「愛」	接近 [illegible] 究極機械兵器的努吉	1.2
8	□ 露布爾一夥的危機	究極機械兵器(尾巴)戰鬥後	0.2
9	□ 前往支援努吉的露布爾	究極機械兵器(腳)戰鬥前	0.2
10	□ 遠處的爆炸	究極機械兵器(腳)戰鬥後	—
11	□ 少陪拜託你們了!	❿之後接近烏諾與沙諾	0.2
12	□ 最後一擊交給我	究極機械兵器(核)戰鬥前	—
13	□ 一切都結束了!	究極機械兵器(頭)戰鬥前	0.4
14	□ ?	?	0.4
15	□ ?	?	0.4
16	□ 你的幻影	未滿足特定條件(※1)，在ST Lv.5完成後聽到口哨聲時	0.4
17	□ 想見他嗎?	滿足特定條件(※1)，在ST Lv 5完成後聽到口哨聲時。有選項。	—
18	□ 動畫「到再會那天」	結局	—
19	□ 動畫「再會」	⓲的延續　僅限⓱時選擇「想一起走下去」	—
20	□ 在村那邊坎特	⓳的延續　僅限完成率到達100%時	—

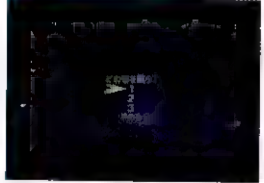
※1……在ST Lv.3的 [illegible] 露布爾的基地(聲音・記憶)進行五次對話(→P.410)，並且在ST Lv.3異界聽到4次口哨聲(→P.409)

CHECK 通過前往異界的道路

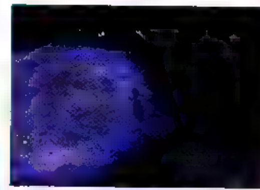
飛空艇上與阿尼基交談選擇進入洞穴便可到達前往異界道路。但在「和平平原谷底」的洞穴，必須完成任務N【救出觀光客!】(→P.416)後才可選擇。

通往異界之道根據選擇的洞穴有5種路線，除了會在3個的大空地會合外，各通過不同的道路。幾乎所有路線上都有某種特徵的裝置，請參考P.704～709前進即可。

初次來到3處會合的大空地上各自會進入與希瓦、拉霸＋朵霸＋瑪霸、阿尼瑪的戰鬥。打倒希瓦後會出現記錄天球，打倒拉霸＋朵霸＋瑪霸後空地會崩落(剩下小岩石，可跳躍前進)。而打倒阿尼瑪後可從空地傳送到 16-7 異界之核



↑從馬卡拉尼亞寺院的洞穴進入時中途會無法通過，必須推動岩石製作踏腳處。



↑無論哪種路線，最後都會到達這下方的大空地上。

CHECK 空地上敵人的攻略法

現在介紹通往異界之道的3處大空地上希瓦、拉昂+朵麗+瑪麗、阿尼瑪之戰的有效戰法。

●希瓦戰

基本上只須重視魔法防御，由於敵方使用特定攻擊會造成停止狀態，請準備好「停止防御」。讓我方全體在防護狀態下利用敵方炎屬性弱點進行重點攻擊。

●拉昂+朵麗+瑪麗戰

以變身提昇攻擊力的暗黑騎士使用「黑暗」連發較為有效，只要打倒其中1位便可避免危險的全體攻擊「三角洲攻擊(デルタアタック)」。



↑拉昂+朵麗+瑪麗之戰使用「黑暗」進行全體攻擊則輕鬆許多。

●阿尼瑪戰

請準備「沉默防御」與「黑暗防御」的裝備，在我方全體防護狀態下進行戰鬥。敵方弱點為聖屬性，因此使用「石中劍」或合成彈「白洞」較為有效。



↑阿尼瑪的「ペイン」具有沉默+黑暗+想換衣服+「」下降的效果

CHECK 異界深淵中的雷布蘭

優娜等人在16-7異界之核與吉布爾會面之前，雷布蘭一般會在16-6異界的深淵中。與雷布蘭交談除了可買賣道具外，還可請教關於16-7異界之核的裝置提示。

此外到達16-6異界的深淵後返回飛空艇與阿尼亞交談，會追加直接前往異界深淵的選項。

CHECK 關於異界之核的裝置

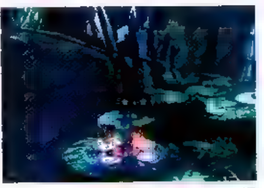
16-7異界之核中有許多各式各樣的裝置(→P.708)，其中較為麻煩的有3處，碰觸到後會進入與邪龍達哈克的戰鬥(但戰鬥中可逃跑)。聽取各處的特定鋼琴音後依照順序踏上會發出聲音的地板照樣演奏，即可解除裝置。另外打倒邪龍達哈克後也可解除裝置。



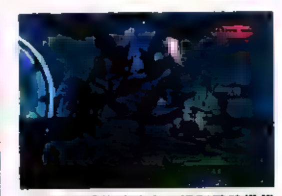
↑用鋼琴演奏特定的音樂後可解除裝置



↑提示的內容表示可避開與邪龍達哈克的戰鬥。



↑各場所都會有解除特定裝置的提示。



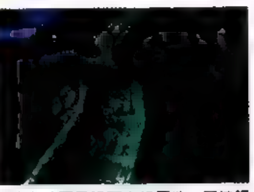
↑要打倒邪龍達哈克，請利用裝備使防御力上升，在我方全員防御壁+防護狀態下使用奧義「光彈」或合成彈「白洞(ホワイトホール)」。

CHECK 前往最後之戰

在17-8究極機動兵器與努吉交談後，便開始依照尾巴→腳→核→頭的順序破壞究極機動兵器的零件。移動接近到目標零件後即展開戰鬥，勝利後便可破壞該零件。

在接近核之前還可回到16-7異界之核，若不放心可在此時紀錄。核之後便有一連串的戰鬥，每次戰鬥勝利後HP及MP全回復並解除所有狀態異常。

破壞頭部後便可阻止究極機動兵器。但之後仍有一次戰鬥等待著。



↑移動地圖靠近前方的零件。戰法請參考P.472。

CHECK 結局之前的最終分歧

最後戰鬥勝利之後終於來到了結局，但在之前有重要的分歧。

優娜等人走在16-6異界的深淵場景中時按●可聽到口哨聲。此外滿足特定條件的話，聽見口哨聲後的對話會出現選項。按照這2種分歧來決定何種結局(→P.485)。

BOSS BATTLE

究極機械兵器(尾巴)

DATA➡P.316

一開始的敵人，會使用傷害1250的全體攻擊 別碰我(ノリ・メ・タンゲレ) 除了利用防護狀態使傷害減半，也可使用 鐵壁 讓傷害降到1

之後敵方多使用 光線(ビーム) 給予我方相當最大HP5/16的傷害 請在戰鬥中優先回復HP



⬆ノリ・メ・タンゲレ 除了戰鬥開始外，敵方HP變少時也會使用

BOSS BATTLE

究極機械兵器(腳)+轉盤A+轉盤B+轉盤C

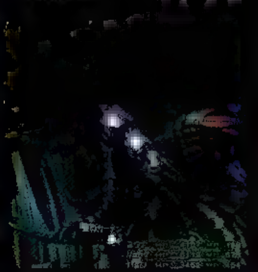
DATA➡P.316、317

轉盤A、B、C擁有下列特性，HP高達30萬，防御力與魔法防御相當高 但只要打倒究極機動兵器(腳)即可結束戰鬥，可放著不管 只要我方全體在防護+反射狀態下，轉盤便無法構成威脅

此外當究極機械兵器(腳)HP變少時會開始使用強大傷害附加強慢動作的全體攻擊 人生苦短(ウィータ・ブレウィス) 只要承受一次 我方之後便會不停忙於HP的回復

轉盤的特性

- 只會進行特定攻擊(→P.63)
- 數次行動後會進行變色(綠色→黃色→紅色→綠色……的順序)
- 綠色時回復與補助，黃色時進行魔法攻擊，紅色時進行物理攻擊
- 黃色時為魔法無效狀態，紅色時為物理無效狀態
- 受到傷害後會開始改變顏色



⬆防護(プロテス)+反射(リフレク)的狀態下，敵方的任何攻擊都能反射或減半

BOSS BATTLE

究極機械兵器(核)+堡壘R+堡壘L

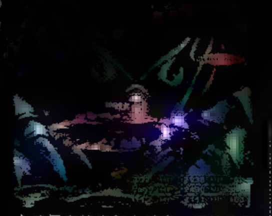
DATA➡P.317、318

從此戰開始便是連續戰鬥，請先考慮往後戰鬥的裝備 具體來說建議以魔法防御最優先，再來是提昇攻擊力 全體攻擊的 黑暗 霸彈 究極黑魔法(アルテマ) 相當有用，除了3人至少要有一樣之外，也請準備好 沉默防御 黑暗防御 毒防御 等裝備

究極機動兵器(核)的戰鬥中請先使用全體攻擊打倒煩人攻擊的堡壘R與L，再對核集中火力，打倒堡壘R與L後究極機械兵器(核)只會使用 完全復活 解除各堡壘的戰鬥部能狀態，因此可以安心戰鬥



⬆遭受 感知 攻擊後會造成HP及MP一定傷害，並解除有利的狀態異常



⬆使用者的攻擊力越高，便能使用 黑暗 或 霸彈 一次將堡壘R與L擊倒

BOSS BATTLE

究極機械兵器(頭)+要塞R+要塞L

DATA➡P.318、319

一開始打倒要塞R與L後便可攻擊究極機械兵器(頭)，之後便開始倒數戰鬥時間(倒數並不會顯示在畫面上)，從戰門開始時倒數，直到究極機動兵器的操縱者講話7次後時間到，遊戲便結束

與究極機械兵器(核)相同，以強力的全體攻擊持續打倒要塞R與L，利用空檔攻擊究極機械兵器(頭)，盡可能速戰速決



⬆我方全體防御壁+防護狀態之下能將敵方所有攻擊傷害減半

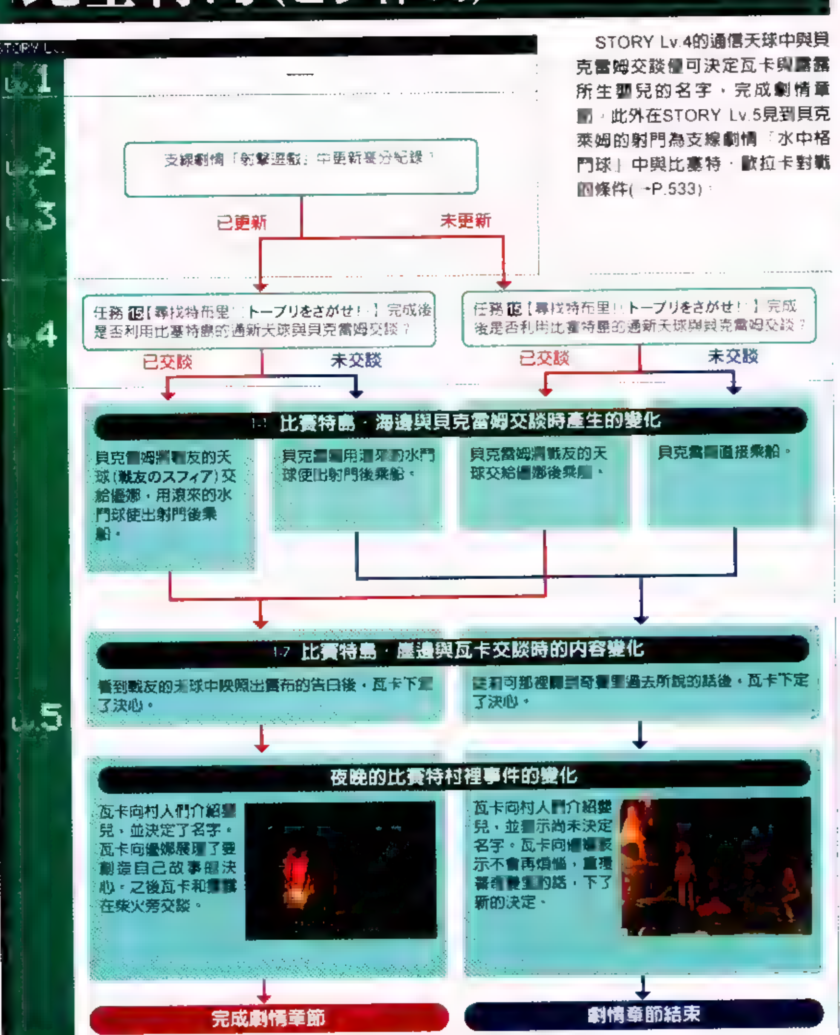
劇情分歧路線圖

【scenario chart】

『FFX-2』隨著遊戲進行方式，劇本的展開與事件內容將會有細微變化。在此以完成劇情章節與結局關連為中心（→P.326），將主要分歧與其結果以路線圖的形式進行解說。

比塞特島（ビサイド島） BESAID ISLAND

STORY Lv.4的通信天球中與貝克雷姆交談便可決定瓦卡與露露所生嬰兒的名字，完成劇情章節。此外在STORY Lv.5見到貝克雷姆的射門為支線劇情「水中格鬥球」中與比賽特・歐拉卡對戰的條件（→P.533）。



齊力卡(キーリカ)島

KILIKA ISLAND

齊力卡島的劇情章節描述朵娜與巴雷提羅是否能和好。STORY Lv.4的飛空艇從朵娜的通信天球中看到被巴雷提羅破壞的一幕後，便滿足完成劇情章節的條件。

STORY Lv.1 / Lv.2 / Lv.3 / Lv.4

任務 15【尋找特布里!(トーブリをさがせ!)】完成後是否觀看波魯特=齊力卡與齊力卡寺院的通信天球直到無法通信為止?

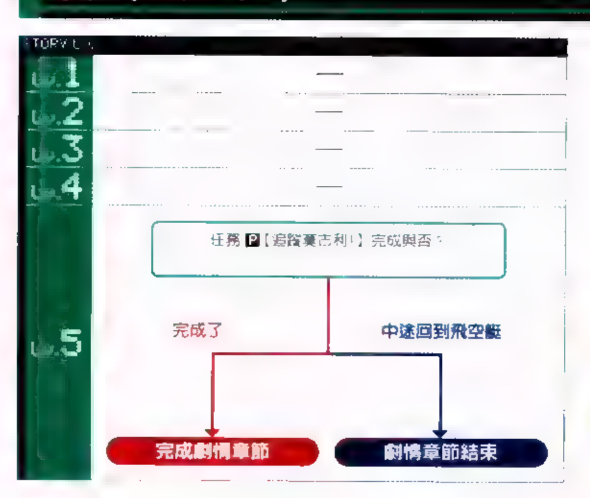
看了 / 未看

2-2 波魯特=齊力卡．居住區命令開門人物變化

- 看了：朵娜命令從關門。
- 未看：朵娜命令後開門。

2-7 齊力卡寺院．參道的事件變化

- 看了：朵娜與巴雷提羅再會，在人群簇擁下回到波魯特=齊力卡，離開時獲得效果記憶盤「練達的劍術」。
- 未看：巴雷提羅尋找朵娜，知道沒來後感到失望，但看到朵娜放出的汽球，便叫著她的名字飛奔到森林裡。



Lv.5

完成劇情章節 → 朵娜與巴雷提羅兩人都站立在朵娜家中。

劇情章節結束 → 朵娜雖然在家中，但巴雷提羅還是坐在朵娜家門前。

魯卡(ルカ)

LUCA

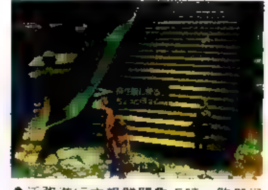
任務 P【追蹤莫古利!(モーグリを追え!)】結束，優娜領悟到自己不可再迷惘後便完成劇情章節。在任務進行中若回到飛空艇，則任務將無法完成，結果也將導致無法完成劇情章節，請特別注意。

STORY Lv.1 / Lv.2 / Lv.3 / Lv.4 / Lv.5

任務 P【追蹤莫古利!】完成與否?

完成了 → 完成劇情章節

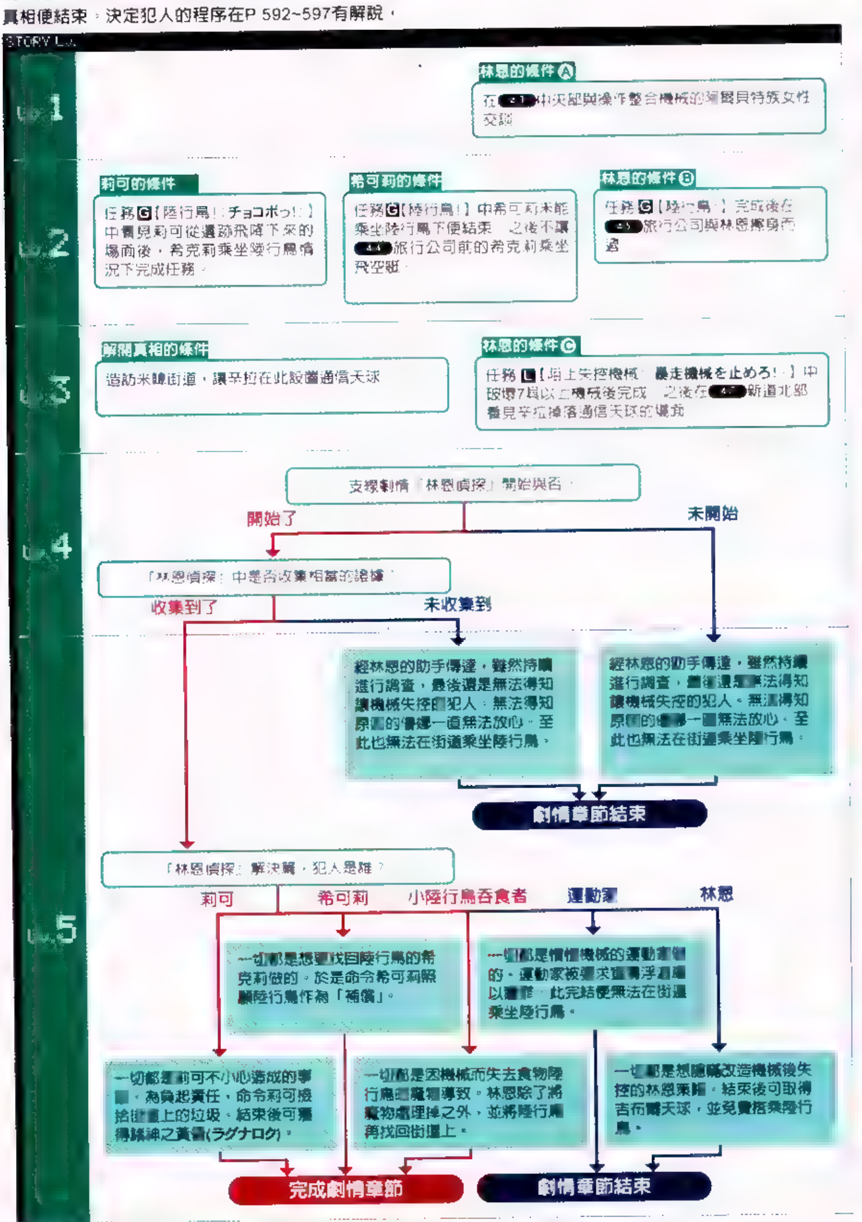
中途回到飛空艇 → 劇情章節結束



⬆任務進行中想離開魯卡時，雖然可回到飛空艇，但……

米韓街道(ミヘン街道) MI'IHEN HIGHROAD

解開街道所發生奇妙事件真相的支線劇情「林恩偵探(リン探偵)」，根據誰成為犯人來決定是否能夠完成劇情章節。具體來說，犯人若是莉可、希克莉或陸行鳥吞食者則完成，若犯人為運動家或林恩則無法解開真相便結束。決定犯人的程序在P 592~597有解說。因此這裡整理出各角色成為犯人的必要條件。各角色要成為犯人的話至少必須滿足以下的條件。



香菇岩街道(キノコ岩街道) MUSHROOM ROCK ROAD

依照STORY Lv.2交還天球的對象，事件內容與可前往的地方會有所變化(→P.485)。無論交還哪一方都能夠完成劇情章節，但完成時的展開不盡相同。但一樣能夠看到為了守護薛比拉的未來，青年同盟的變貌。

STORY Lv.

Lv.1

Lv.2

將天球交還給哪個組織？

青年同盟 / 新艾波黨

香菇岩街道的事件變化

青年同盟	新艾波黨
前進谷間道路時會配給護衛(有護衛在身旁時遭遇敵人的機率會下降)。	發生任務H【強行突破青年同盟!】。完成該任務後可獲得效果顯著的「閃亮之鏡(きらめく鏡)」。

Lv.3

Lv.4

香菇岩街道的通信天球內容變化

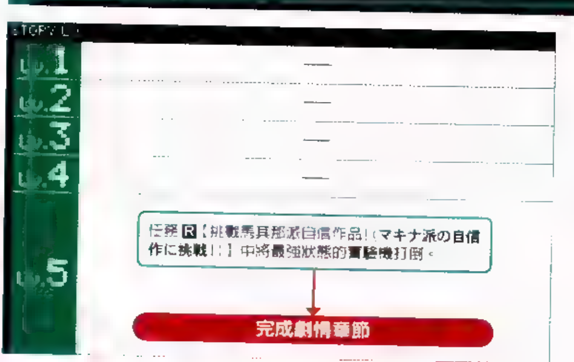
青年同盟	新艾波黨
通信天球設置在青年同盟總部前，可看見同盟員的樣子。	通信天球被丟棄到海裡，只能夠看到海中的樣子。

Lv.5

香菇岩街道的事件變化

青年同盟	新艾波黨
發生任務Q【青年同盟武鬥大會!】。完成任務後聽琪兒舉行武鬥大會後的演說，完成劇情章節。	在同盟升降機與秦巴爾交談，在他表示決心阻止戰爭後便完成劇情章節。而在谷間道路上會隨機遭遇到青年同盟員。
完成劇情章節	**完成劇情章節**
在青年同盟總部瞭望台可從露琪兒手中獲得努吉的天球。	

喬瑟(ジョゼ)寺院 DJOSE TEMPLE



STORY Lv.5中可對戰的實驗機，藉著支線劇情「挖掘」的成果可變得更強。在最強狀態(戰鬥能力皆到達Lv5)下打倒後，佩茵會說出感謝優娜與莉可改變了自己不少，並完成劇情章節。若在最強狀態前打倒實驗機6次的話，便無法完成劇情章節，需特別注意。

幻光河 MOONFLOW

幻光河所描述的劇情章節，主角為企劃各式各樣活動的特布里。此外STORY Lv.3中所舉辦演奏會的演出者與觀眾，是依任務I【販賣門票!(チケットの販売!)】與任務J【尋找樂團團員!(楽団員を探せ!)】的進行結果產生變化。以下是路線圖，請善加利用。

STORY Lv.1

任務C【護送運輸車!(輸送車を護衛!)】是如何完成的？

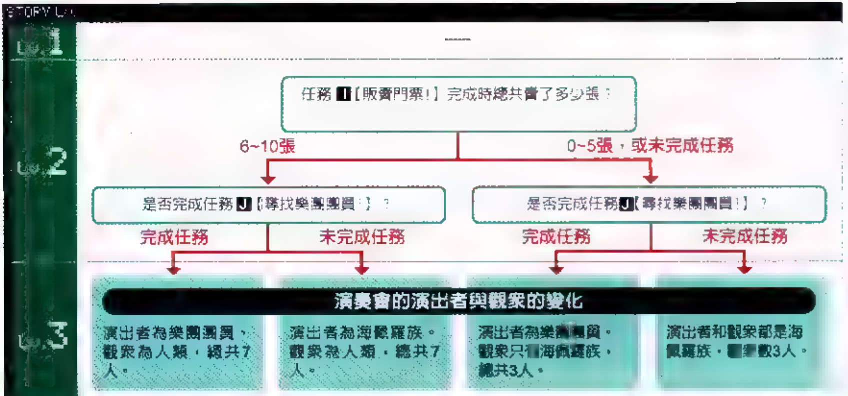
- 保護所有的貨物 → 任務I【販賣門票!】是如何完成的？
  - 全部賣完 → 是否完成任務J【尋找樂團團員!】？
    - 完成任務 → 演奏會內容：樂團團員在裝飾過的恐龍渡輪上舉辦演奏會
    - 未完成任務 → 演奏會內容：樂團團員在恐龍渡輪上舉辦演奏會
  - 沒有賣完，或沒有完成任務 → 演奏會內容：樂團團員在恐龍渡輪上舉辦演奏會
- 1個以上的貨物被搶走 → 任務I【販賣門票!】是如何完成的？
  - 完成任務 → 演奏會內容：樂團團員在恐龍渡輪上舉辦演奏會
  - 未完成任務 → 是否完成任務J【尋找樂團團員!】？
    - 完成任務 → 演奏會內容：樂團團員在恐龍渡輪上舉辦演奏會
    - 未完成任務 → 演奏會內容：海佩羅族在台車上舉辦演奏會

Lv.2 / Lv.3 / Lv.4 / Lv.5

演奏會的內容變化

樂團團員在裝飾過的恐龍渡輪上舉辦演奏會，觀眾反應熱烈。無論觀看或是優娜加入舞台都能夠完成劇情章節。	樂團團員在恐龍渡輪上舉辦演奏會，觀眾反應普通。	海佩羅族在台車上舉辦演奏會，觀眾反應冷清。特布里也加入舞台。
↓ 完成劇情章節	↓ 劇情章節結束	↓ 劇情章節結束

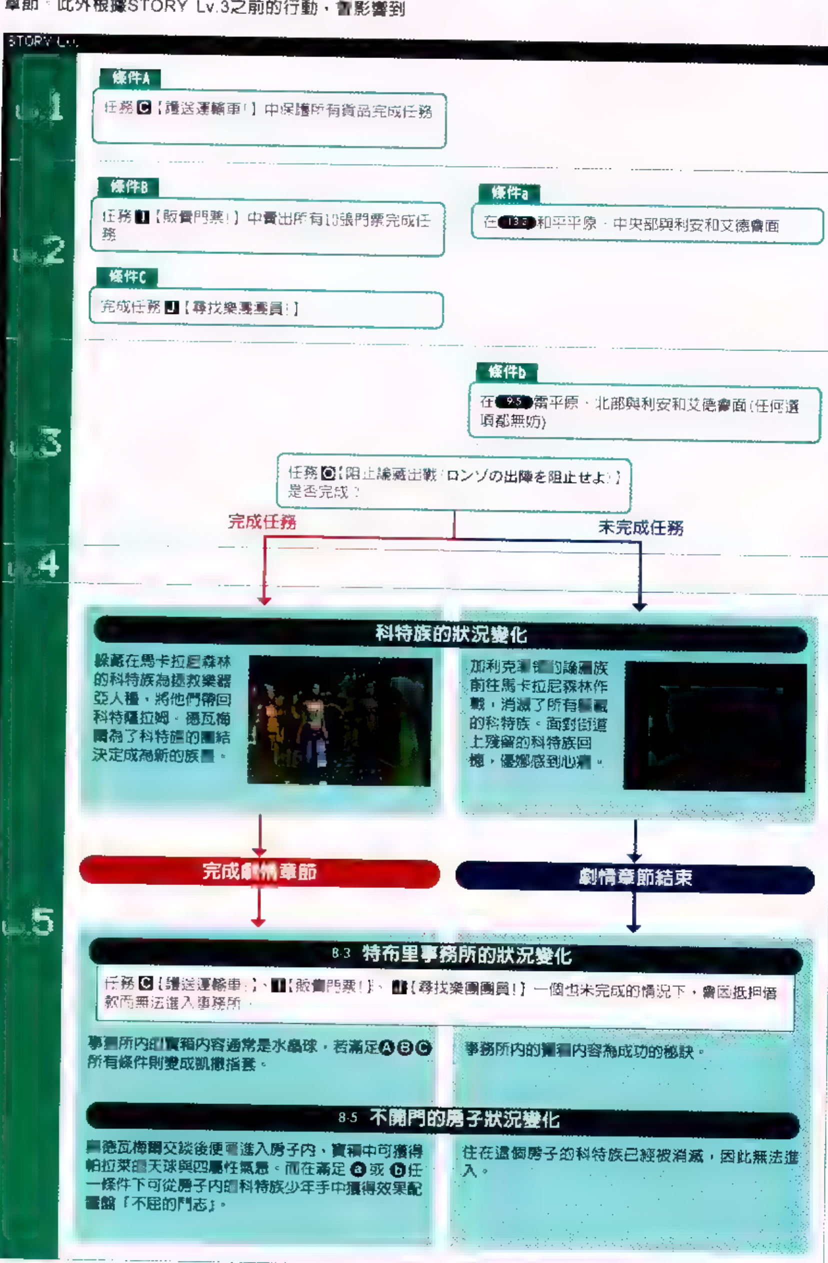
STORY Lv.3時演奏會觀眾的分歧



科特薩拉姆(グアドサラム)

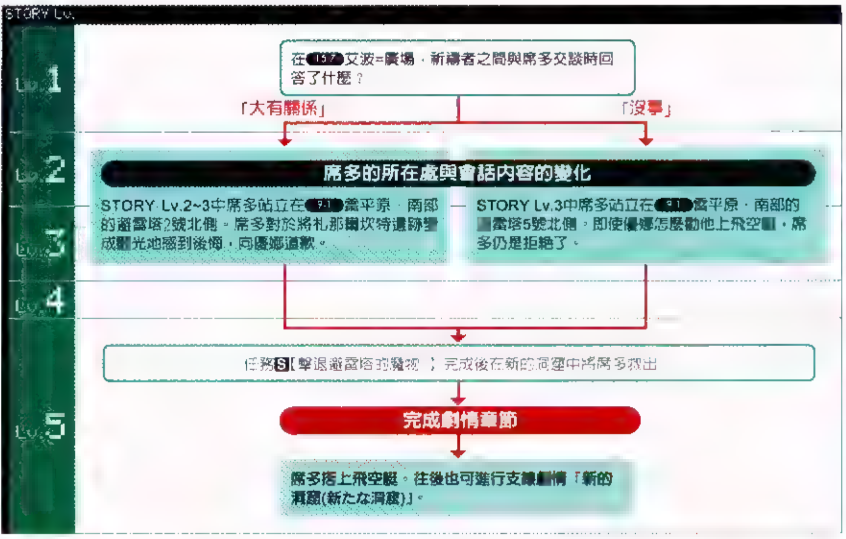
GUADOSALAM

任務O【阻止論藏出戰】完成後，論藏族停止作戰，免於滅亡的科特族回到了科特薩拉姆，完成劇情章節。此外根據STORY Lv.3之前的行動，會影響到特布里事務所的寶箱內容與不開門的房子狀況變化。



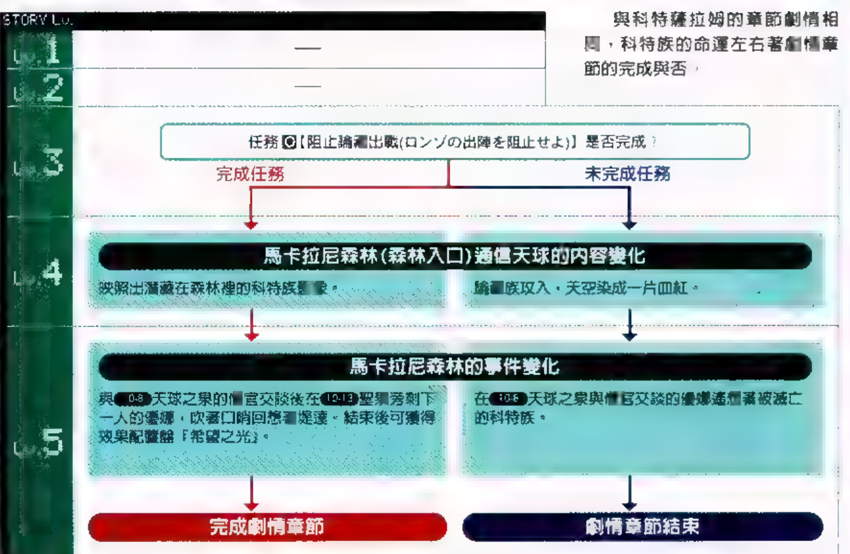
雷平原 THUNDER PLAINS

救出倒臥在新的洞窟深處的席多便可完成劇情章節，但在之前必須先完成任務 S【擊退避雷塔的魔物!(避雷塔の魔物退治!)】。救出席多後，席多會向阿尼基道歉，就連莉可也不知道發生什麼事。此外在STORY Lv.2~3雷平原與席多交談並不會影響到劇情章節的完成。

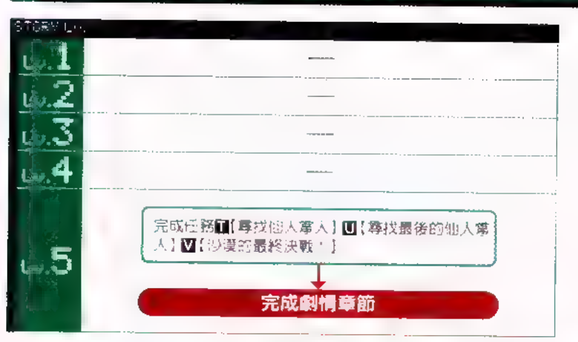


馬卡拉尼森林(マカラーニャの森) MACALANIA WOOD

與科特蘭拉姆的章節劇情相同，科特族的命運左右著劇情章節的完成與否。



比卡內爾沙漠(ビーカネル砂漠) BIKANEL DESERT



打倒襲擊挖掘營隊的安格拉曼尤後劇情章節便結束。結束時娜妲菈邀請一同用餐，據瑰蕾所言，優娜和莉可似乎吃了不少。此外完成後可前往 11-4 仙人掌人自治區，班藏會介紹新的瑪蘭涅拉。

培貝爾 BEVELLE

根據札那爾坎特遺跡裡的依沙爾是否前往培貝爾，來決定該劇情章節是否完成還是結束。而STORY Lv.2交還天球的對象也會改變事件內容與可前往的地方(→P.485)，但無論何種情況下都能夠完成劇情章節。

STORY Lv.

Lv.1

將天球交還給哪個組織？

青年同盟 / 新艾波黨

Lv.2

培貝爾的事件變化

- 青年同盟：在 12-1 巨大橋樑(グレート＝ブリッジ)發生戰鬥
- 新艾波黨：任務 11【培貝爾潛入大作戰！(ベベル潜入大作戦！)】發生前可從 12-2 中心街的巴瑟手上獲得鈴鐺。

Lv.3

培貝爾的事件變化

- 青年同盟：當瑟寺院發生即將連結前無法繼續前進 12-1 巨大橋樑(グレート＝ブリッジ)之後。
- 新艾波黨：當瑟寺院發生即將連結前與大深度層的巴瑟交談，回答「告知(知らせてあげて)」便可取得效果配置盤「野性的血脈」。

Lv.4

培貝爾通信天球的內容變化

- 青年同盟：通信天球被僧兵破壞。
- 新艾波黨：能夠觀看孩童們的樣子。

任務 15【尋找特布里】完成後是否用札那爾坎特遺跡的通信天球將培貝爾的狀況告知依沙爾？

告知 / 未告知

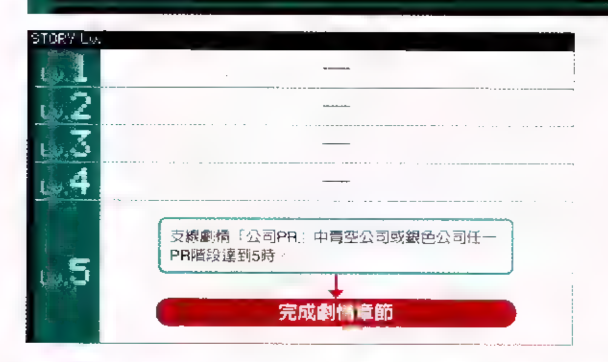
Lv.5

12-2 中心街的事件變化

- 告知：馬雷達說著街上因依沙爾要回來而開始戒備，莉可和佩茵表示看到一個「像依沙爾的人」。結束時可獲得效果配置盤「災禍的守護者」。
- 未告知：馬雷達說著新艾波黨的人拜託他戒備這個街上。

完成劇情章節 / 劇情章節結束

和平平原 CALM LANDS



STORY Lv.5滿足特定條件時，在特布里的仲介下青空公司與銀色公司的PR競爭劃上休止符，並完成劇情章節。此後除了可玩的遊戲與點數交換的獎品增多，前往中央部的旅行公司還可獲得和平免費護照。

卡卡賽特山 MT. GAGAZET

奇曼里能以長老姿態獲得加利克信賴便可完成劇情章節。此外在STORY Lv.3雷平原遇到利安與艾德，和完成任務【阻止論藏出戰】，無論哪邊先完成都不會影響劇情章節完結。

STORY Lv.

Lv.1 —

Lv.2 —

Lv.3

跟雷平原·北部的利安與艾德會面與否？(無論何種選項都無所謂)

- 見過了 → 是否完成任務【阻止論藏出戰】？
  - 完成任務
  - 未完成任務
- 沒見過 → 是否完成任務【阻止論藏出戰】？
  - 完成任務
  - 未完成任務

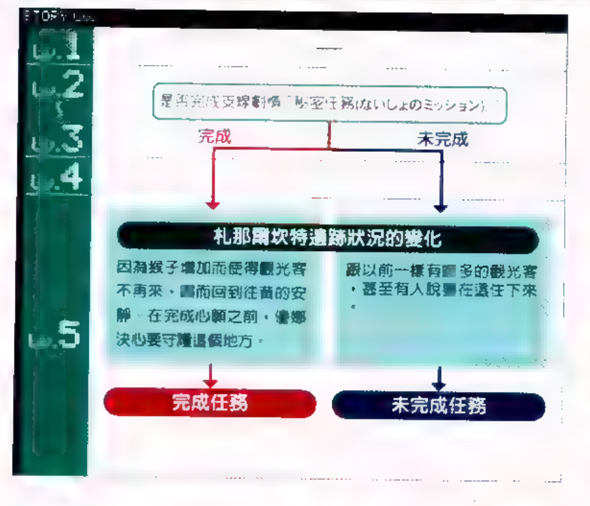
Lv.4

Lv.5

卡卡賽特山的事件變化

見過了・完成任務	見過了・未完成任務	沒見過・完成任務	沒見過・未完成任務
利安他們成長後歸來。一方面放棄出戰的加利克換了無法逃出論藏未來的奇曼里，但也改變了想法。在奇曼里像前論藏族們高喊萬歲。結束後可取得效果配置盤『獻祭的聖獸』。	利安他們成長後歸來。一方面襲擊科特族的加利克換了無法逃出論藏未來的奇曼里，但也改變了想法。	放棄出戰的加利克反抗奇曼里。看到歸來的利安他們，奇曼里決心要找到一條道路。	襲擊科特族的加利克反抗奇曼里。看到歸來的利安她們，奇曼里決心要找到一條道路。
完成劇情章節	劇情章節結束	劇情章節結束	劇情章節結束
從祈禱者斷崖(裏)的利安或艾德手上可獲得效果配置盤「破滅之炎」。	祈禱者斷崖(裏)加利克表明破壞奇曼里像後離去(有殘骸)。		祈禱者斷崖(裏)加利克表明破壞奇曼里像後離去(無殘骸)。

札那爾坎特遺跡 ZANARKAND RUINS



完成劇情章節後觀光客消失，如此守護了優娜的回憶之地。此外滿足完成培貝爾劇情章節的條件下，依沙爾將不在札那爾坎特遺跡內。若未滿足條件，可在 16-4 艾波=廣場，內部與他交談

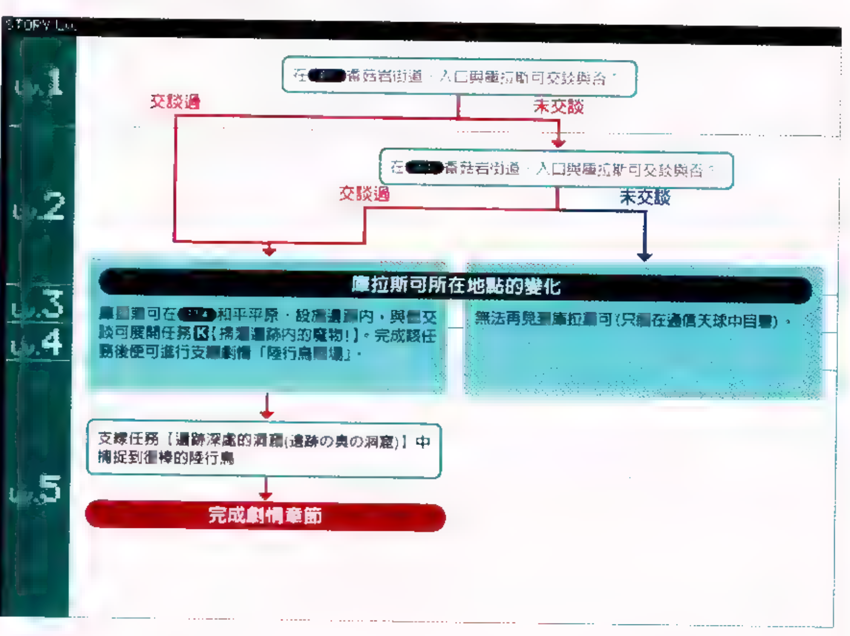


⬆想獲得服裝天球「戲偶士(きぐるみ士)」時必須注意某個事項(→P.444)

庫拉斯可 CLASKO

以下4個劇情章節並非地區而是關係到特定人物的內容，不包含在取得服裝天球「戲偶士」的條件內。

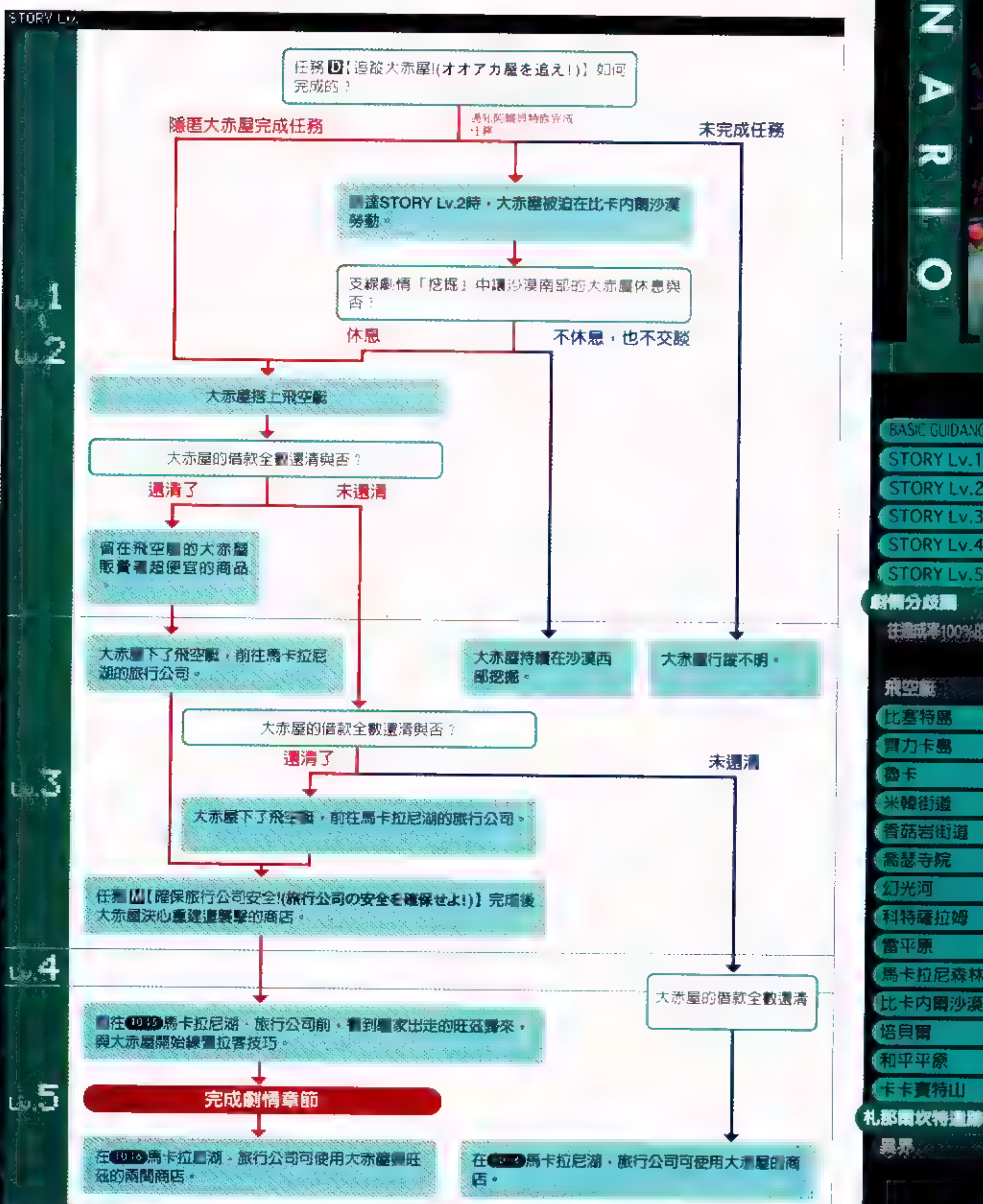
庫拉斯可(クラスコ)的劇情章節述說著青年同盟員的他，尋找到自己的目標前所發生的事。此外任務 K【掃蕩遺跡內的魔物!(遺跡の魔物をおっぱらえ!)】發生前的詳細分歧請參考支線劇情「陸行鳥牧場(チョコ牧場)」(→P.506)



大赤屋

O'AKA XXIII

向阿爾貝特族借錢後逃跑的大赤屋。在STORY Lv.3結束前將他的借款全數還清的話，之後便能完成劇情章節，馬卡拉尼湖的旅行公司中也能使用兩個商店。反之依遊戲進行大赤屋也有可能會行蹤不明。此外馬卡拉尼湖的旅行公司中可使用的商店會依大赤屋的狀況而改變(→P.224)。



阿卡基隊 CRIMSON SQUAD

阿卡基天球(アカギスフィア)殘留著同志相殘而滅亡的阿卡基隊(アカギ隊)的記錄影像。為了查明事件真相並完成劇情章節，必須取得所有10個阿卡基天球。此劇情章節可稱得上是本作品的故事核心，請勿錯過任何一個阿卡基天球(→P.616)。

STORY Lv.

Lv.1 在香菇岩街道，谷底深處是否取得阿卡基天球9？
- 入手 → Lv.2
- 未入手 → 無法進入香菇岩街道・封印洞窟。

Lv.2 在香菇岩街道，谷底深處是否看見努吉等人的祕密聚會（必須先取得阿卡基天球1）
- 取得 → Lv.3
- 未取得 → 無法進入香菇岩街道・封印洞窟。

Lv.3 培貝爾地下，大深度層是否取得阿卡基天球1
- 入手 → Lv.4
- 未入手 → 無法進入香菇岩街道・封印洞窟。

Lv.4 在飛空艇，勁刃是否從露布鬍手中取得阿卡基天球5
- 取得 → 收集所有上述以外的阿卡基天球
- 未取得 → 無法進入香菇岩街道・封印洞窟。

收集所有上述以外的阿卡基天球

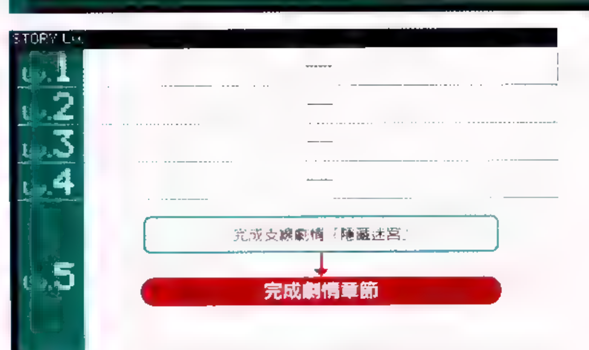
Lv.5 進入香菇岩街道・封印洞窟後更了解阿卡基隊相殘的事件真相，結束後可獲得效果配置盤「至高之光」與魔導舞蹈大全上卷。

無法進入香菇岩街道・封印洞窟。

完成劇情章節

特雷瑪 TREMA

新艾波寧的創立者特雷瑪的劇情章節中描述著支線劇情「隱藏迷宮」。前往聖培貝爾廟最下層，打倒捨棄一切者後特雷瑪便現身。在得知真實運動的真相後，於戰鬥中打倒特雷瑪便可完成劇情章節。



很棒的天球所造成分歧

這裡將STORY Lv.2時將天球歸還給青年同盟或新艾波黨，所產生的不同的變化整理出來。把很棒的天球還給青年同盟可以得到努吉的天球，還給新艾波黨可以得到效果配置盤「閃亮之鏡」與「野性的血脈」，請考慮欲取得那種物品後再決定歸還的組織。

✻ 天球歸還對象不同所產生變化

STORY Lv.	地區	青年同盟	新艾波黨
2	香菇岩街道	●可前往 5-8 青年同盟總部．外觀 ●前進 5-7 谷間道路時有護衛跟隨	●只能到達 [illegible] 同盟升降機． ●發生任務H【進行突破青年同盟!】 任務完成時取得效果配置盤「閃晃之鏡」
2	培貝爾	●任務11【培貝爾潛入大作戰!】發生前只能到達 [illegible] 巨大橋樑(グレート＝ブリッジ) ●在 12-1 巨大橋樑發生戰鬥的情況下無法使用傳送器(リフター)	●任務11【培貝爾潛入大作戰!】發生前可前往 [illegible] 中心街時，從中心街的巴瑟手中獲得鑰匙
3	培貝爾	●喬瑟寺院發生即時連結前只能到達 [illegible] 巨大橋樑	●無論何時都可前往所有地圖 ●喬瑟寺院發生即時連結前，到 [illegible] 地下培貝爾．大深度層與巴瑟交談回答「告知(知らせてあげて)」後可獲得效果配置盤「野性的血脈」
4	飛空艇	●可用香菇岩街道的通信天球青年同盟總部的樣子 ●培貝爾的通信天球遭到傭兵破壞	●香菇岩街道的通信天球被同盟員丟入海中沉沒 ●培貝爾的通信天球中可看到新艾波黨的樣子
5	香菇岩街道	●能前往所有的地圖 ●發生任務Q【青年同盟武鬥大會!】 ●可在 5-11 青年同盟總部．瞭望台從露琪兒手中取得努吉的天球	●只能到達 5-6 同盟升降機 ●葉爾巴站在 5-6 同盟升降機上

結局分歧

本作準備了複數結局，依照遊戲進行方式會有不同結局(詳細的分歧條件請參考下一頁的路線圖)，具體來說，遊戲進行中滿足下列條件後，便能夠迎接前作主角堤達的復活結局。除了堤達復活的4個條件外，若達成率達到100%時，在堤達復活的結局最後還會有特別的追加場景。想觀看該結局請努力達到達成率100%吧。

此外結局之後的THE END畫面時，依照結局的種類，THE END圖案的左上會顯示0~2個海鷗圖案，無論到達哪個結局，在達成率100%的狀況下最後會出現「THANK YOU FOR PLAYING!」的訊息。

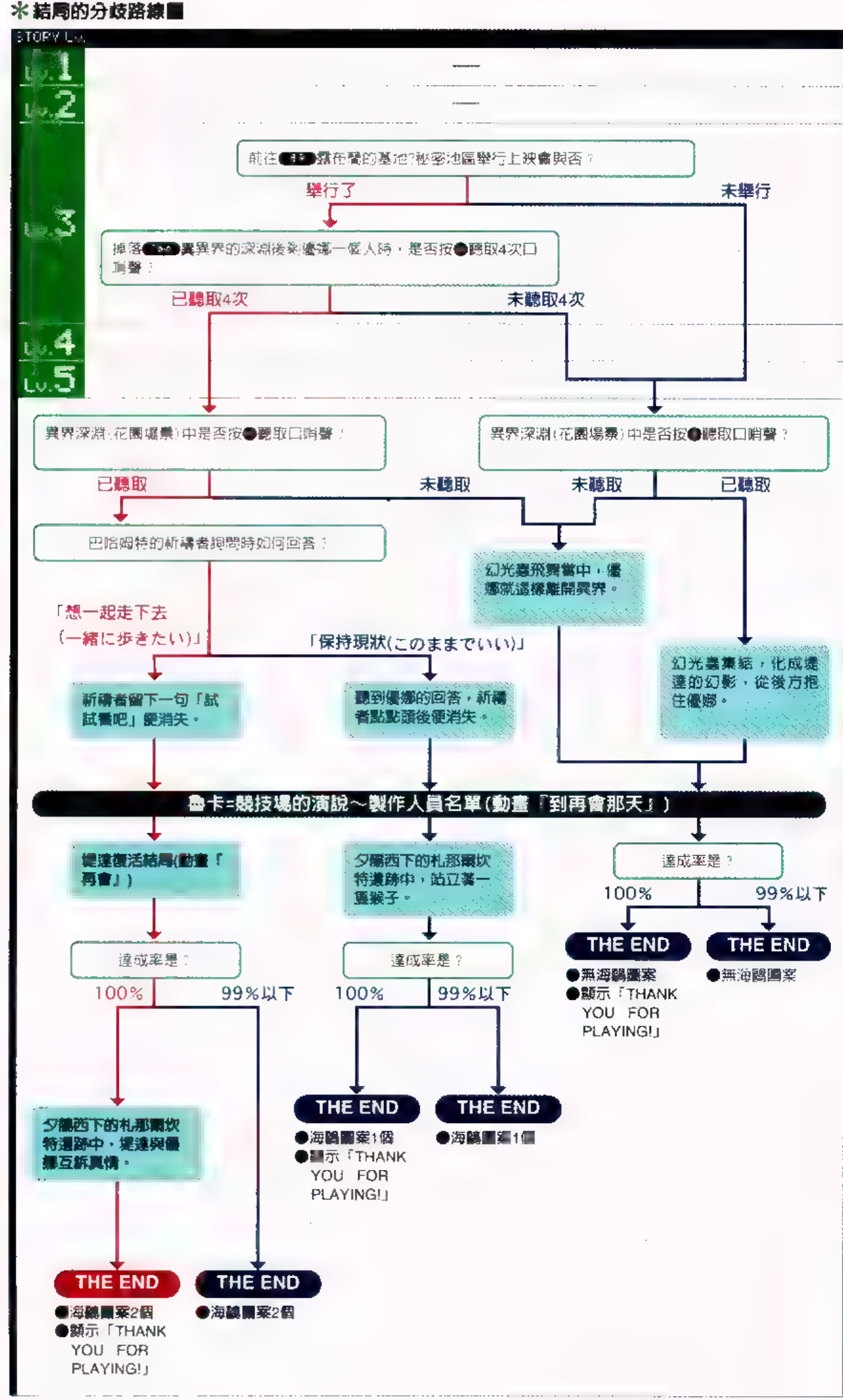
✻ 堤達復活條件

1. STORY Lv.3時前往 8-9 露布爾的基地．秘密地區舉行上映會(→P.410)
2. STORY Lv.3掉落掉 16-6 異界的深淵後剩優娜一個人時按●聽取4次口哨聲(→P.409)
3. STORY Lv.5完成後再異界的深淵中按●聽取口哨聲(→P.471)
4. 上述3之後登場的巴哈姆特的祈禱者詢問時回答「想一起走下去(一緒に歩きたい)」



←THE END畫面上顯示達成率、遊戲次數以及優娜們的等級。

＊結局的分歧路線圖



STORY Lv.
Lv.1
Lv.2
Lv.3
Lv.4
Lv.5
前往露在營的基地?秘密池區舉行上映會與否？
舉行了
未舉行
掉落異界的深淵後剩優娜一個人時，是否按●聽取4次口哨聲？
已聽取4次
未聽取4次
異界深淵（花園場景）中是否按●聽取口哨聲？
異界深淵（花園場景）中是否按●聽取口哨聲？
已聽取
未聽取
未聽取
已聽取
巴哈姆特的祈禱者詢問時如何回答？
幻光蟲飛舞當中，優娜就這樣離開異界。
「想一起走下去（一緒に歩きたい）」
「保持現狀(このままでいい)」
幻光蟲集結，化成提達的幻影，從後方抱住優娜。
祈禱者留下一句「試試看吧」便消失。
聽到優娜的回答，祈禱者點點頭後便消失。
魯卡=競技場的演說～製作人員名單(動畫「到再會那天」)
提達復活結局(動畫「再會」)
夕陽西下的札那爾坎特遺跡中，站立著一匯猴子。
達成率是？
100%
99%以下
THE END
●無海鷗圖案
●顯示「THANK YOU FOR PLAYING!」
THE END
●無海鷗圖案
達成率是？
100%
99%以下
達成率是？
100%
99%以下
THE END
●海鷗圖案1個
●顯示「THANK YOU FOR PLAYING!」
THE END
●海鷗圖案1個
夕陽西下的札那爾坎特遺跡中，提達與優娜互訴真情。
THE END
●海鷗圖案2個
●顯示「THANK YOU FOR PLAYING!」
THE END
●海鷗圖案2個

達成率100%之道

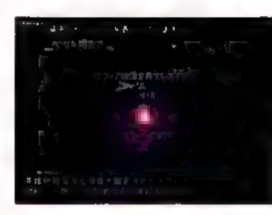
【100%】

聽取特定聲音劇情後上升的達成率，會影響到某些事件及觀看特殊結局的條件。在此就詳細解說第一次遊戲達成率到達100%的方法。

★ 達成率是設定在句子上

劇本攻略頁上的「聲音劇情CHECK LIST」裡記載著各聲音劇情的達成率上升量。但正確來說上升量是「每聽取特定的句子(一行的台詞)就上升0.2」如此計算著。例如上升量0.6的聲音劇情中就有3句上述的特定句子。

能夠使達成率上升的句子，遊戲中共有525個。只要聽取其中500個便可達到達成率100%。這些句子不僅限於事件，也分布在「寶物天球收藏(お宝スフィアコレクション)」的影像中(參考下表)。此外即使利用「變強後重新遊戲」來聽取同樣的句子，也只限於第一次聽取時才會上升。



←在其它地方看過同樣影像後，再觀看「寶物天球收藏」時達成率便不會再上升

＊「寶物天球收藏」的達成率

影像名	達成率	可觀看的ST Lv.
旅のきっかけ	0.2	1～5
宝のありか	—	1～5
ルブランの置き土産	0.2 (※1)	2～5
消えたヴェグナガン	—	3～5
アカギ記録1	0.2	3～5
アカギ記録3	0.2	4～5
アカギ記録5	0.2	5
アカギ記録7	0.2	2～5
アカギ報告1 (※3)	0.2	1～5
船上の思い出	0.2 (※4)	5
大馬鹿たち	0.2	5

影像名	達成率	可觀看的ST Lv.
ザナルカンドの繁栄	—	1～5
合体したスフィア	—	2～5
サノーの視点	—	3～5
1000年前の牢獄	0.2 (※2)	3～5
アカギ記録2	0.2	4～5
アカギ記録4	0.2	3～5
アカギ記録6	0.2	5
アカギ記録8	0.2	5
アカギ報告2 (※3)	0.4 (※1)	2～5
死を求めるもの	0.2	5
寺院の秘密	0.2	5

※1……ST Lv.2時必定會觀看(→P.364)
※2……ST Lv.3特定的事件中觀看(→P.410)
※3……因使用同樣的句子，合計上升量只有0.4
※4……ST Lv.5時必定會觀看(→P.470)

★ 提昇達成率的特殊方法

在「辛拉君的人物事典(シンラ君の人物事典)」裡，每人都可聽取2種聲音劇情中的聲音。若該聲音為提昇達成率的句子，即使不在該場景也可藉著人物事典提昇達成率。也就是說如果錯過了提昇達成率的該句子，也可藉著人物事典來補足。



←在STORY Lv.1的魯卡未與林爾交談前，可藉由人物事典聽取聲音來提昇達成率

第一次遊戲達成率到達100%一覽表

100%

為達成達成率100%，基本上是重複利用「變強後重新遊戲」來賺取該句子。但是如果照著此一覽表進行遊戲，不但可在第一次遊戲時達成率達到100%，並可迎接塊達復活結局&札那爾坎特結局(→P.710)(且獲得服裝天球「衝偶士」)。請務必挑戰這夢幻的一次完全攻略。

＊一覽表使用法

地區名 / 該地區上升的達成率 / 該地區必須完成的事 / 該地區必須完成的任務 / 依照一覽表進行遊戲時的達成率(合計值)

＊未記載的選項，表示可以任意選擇

STORY Lv.1 START!

魯卡 +1.6 1.6%
- ◆調查 32 2號港口的莫古利戲偶
- ◇完成任務 [A]【效果配置盤奪回作戰!】

飛空艇 +1.8 3.4%
- ◆在 01 艦橋與莉可、佩茵、阿尼基、辛拉交談
- ◆在 02 居住區與馬士達交談
- ◆在 03 居住區小睡一晚
- ◆在「寶物天球收藏(お宝スフィアコレクション)」中觀看天球影像「旅程的契機」

卡卡賣特山 +2.6 6.0%
- ◆時間限制內到達 卡卡賣特遺跡，最上部的特定場所
- ◇完成任務 [2]【與露布隊一較的競爭!】

飛空艇 +0.6 6.6%
- ◆在 艦橋與阿尼基交談選擇「溫柔地」

以下順序不同

魯卡 +1.6 8.2%
- ◆完成任務 [A]【偶像演唱會的真實!】
- ◆在 魯卡=鬪技場、地下層A與林恩交談

米韓街道 +0.2 8.4%
- ◆造訪米韓街道

香菇岩街道 +4.6 13.0%
- ◆與葉巴爾的最初談話中回答「挑戰擊退魔物的任務」
- ◆在 入口與庫拉斯可交談後，完成任務 [B]【香菇岩魔物退治!】
- ◆在 21 入口讓庫拉斯可搭上飛空艇
- ◆在 青年同盟總部、外觀與露琪兒交談2次
- ◆在 青年同盟總部、外觀請梅珍解說並握手
- ◆在 24 谷底深處與篇諾&沙諾&馬羅達交談
- ◆回到飛空艇後在「寶物天球收藏」中觀看天球影像「阿卡基報告1」
- ◆在回到飛空艇之後與 居住區的庫拉斯可對話

喬瑟寺院 +1.0 14.0%
- ◆從吉布爾手中獲得介紹狀

幻光河 +0.6 14.6%
- ◆接受特布里的委託後，在任務 [C]【護送運輸車!】保護所有貨物下完成

科特蘿拉姆 +0.4 15.0%
- ◆在 81 全景接近異界的入口

雷平原 +0.2 15.2%
- ◆造訪雷平原

馬卡拉尼森林 +2.2 17.4%
- ◆在 101 南部與貝萊交談
- ◆在 103 聖泉與華加交談
- ◆在 103 北部與布克塔克交談
- ◆在 106 天球之泉與德瓦梅爾交談4次
- ◆在任務 [D]【追蹤大赤屋!】中藏匿大赤屋下完成任務
- ◆回到飛空艇後與 居住區的大赤屋交談
- ◆STORY Lv.3任務 [M]【確保旅行公司安全!】完成前還清大赤屋的所有借款

比卡內爾沙漠 +0.8 18.2%
- ◆任務 [E]【阿爾貝特機械的零件挖掘】挖掘成功下完成
- ◆進行支線劇情「挖掘」時，STORY Lv.5中喬瑟寺院戰鬥的實驗機必須維持非最強狀態

培貝爾 +0.6 18.8%
- ◆與 122 中心街的帕拉萊交談

和平平原 +0.2 19.0%
- ◆造訪和平平原
- ◆為了往後方便，先早一步展開支線劇情「公司PR」賺取PR點數

卡卡賣特山 +0.4 19.4%
- ◆造訪卡卡賣特山

以下順序不同

比塞特島 +2.2 21.6%
- ◇完成任務 [3]【尋找瓦卡!】

札那爾坎特遺跡 +1.8 23.4%
- ◆與 艾波=廣場、祈禱者之室的席多交談回答「大有關係(おおあり)」
- ◇完成任務 [4]【取得寶物天球!】

飛空艇 +0.2 23.6%

齊力卡島 +1.6 25.2%
◆前往23波魯特=齊力卡．朵娜的家與朵娜交談
◇完成任務5【奪取很棒的天球!】

STORY Lv.1 COMPLETE!

STORY Lv.2 START!

飛空艇 +2.4 27.6%
◆在03居住區小睡一晚
◆決定將天球交還給青年同盟

香菇岩街道 +1.0 28.6%
◇將天球交給努吉

飛空艇 +0.6 29.2%

以下順序不同

比塞特島 +0.8 30.0%
◆完成任務F【挑戰!射擊遊戲!】

齊力卡島 +0.2 30.2%
◆造訪齊力卡島

魯卡 +0.8 31.0%
◆在39中央廣場接受雪琳達的訪問

米韓街道 +1.4 32.4%
◆在任務G【陸行鳥!】中捕獲41南端的陸行鳥後，限制時間內到達希可莉所在處完成
◆在44旅行公司前讓庫拉斯可、希可莉、陸行鳥乘坐飛空艇

香菇岩街道 +1.0 33.4%
◆在58青年同盟總部．外觀與艾瑪和露琪兒交談
◆在54谷底與努吉交談
◆回到飛空艇後在「寶物天球收藏」中觀看天球影像「阿卡基紀錄7」

幻光河 +0.2 33.6%
◆在任務I【販賣門票!】中賣出全部10張門票完成

科特薩拉姆 +0.2 33.8%
◆在81全景與露布蘭基地前的戰鬥員交談

雷平原 +0.2 34.0%
◆在91南部與席多交談

馬卡拉尼森林 +1.4 35.4%
◆完成任務J【尋找樂團團員!】

和平平原 +0.8 36.2%
◆前往和平平原後讓庫拉斯可下飛空艇
◆完成任務K【掃蕩遺跡內的魔物!】
◆STORY Lv.3結束前捕獲陸行鳥
◆在137中央部與利安&艾德交談

札那爾坎特遺跡 +0.4 36.6%
◆在艾波=廣場．通路與依沙爾交談
◆STORY Lv.3結束前完成支線劇情「秘密的任務」

以下順序不同

喬瑟寺院 +0.4 37.0%
◇完成任務7【取得戰鬥服吧!(香菇街道)】

比卡内爾沙漠 +0.2 37.2%
◇完成任務8【調查綠洲】

卡卡賽特山 +1.0 38.2%
◆在143山門獲得奇曼里允許調查祈禱者斷崖後，再次與奇曼里交談
◆在145祈禱者斷崖(畫)跳進溫泉後入浴
◇完成任務9【取得戰鬥服吧!(卡卡賽特山)】

飛空艇 +0.2 38.4%

科特薩拉姆 +3.4 41.8%
◇完成任務10【被偷的話就偷回來!】

飛空艇 +0.4 42.2%

培貝爾 +2.6 44.8%
◇完成任務11【培貝爾潛入大作戰!】

STORY Lv.2 COMPLETE!

STORY Lv.3 START!

飛空艇 +0.8 45.6%
◆在03居住區小睡一晚

以下順序不同

魯卡 +0.8 46.4%
◆在搶天球大賽中獲勝

米韓街道 +0.6 47.0%
◆完成任務L【阻止失控機械!】

香菇岩街道 +0.4 47.4%
◆在51入口與葉爾巴和露琪兒交談

喬瑟寺院 +0.2 47.6%
◆在63寺院前廣場與吉布爾交談

幻光河 +0.2 47.8%
◆在73南岸與特布里交談

科特薩拉姆 +2.0 49.8%
◆在87露布蘭的基地．秘密地區舉行上映會
◆上映會後請梅珍解說
◆從89露布蘭的基地．秘密地區的寶箱中獲得阿卡基天球4後回到飛空艇在「寶物天球收藏」中觀看天球影像「阿卡基紀錄4」

雷平原 +0.2 50.0%
◆在95北部與利安&艾德交談

馬卡拉尼森林 +0.8 50.8%
◆大赤星的借款全部還清後，完成任務[illegible]【確保旅行公司安全!】

比卡內爾沙漠 +0.4 51.2%
◆在[illegible]仙人掌人自治區與瑪爾涅拉交談

和平平原 +0.4 51.6%
◆完成任務[illegible]【救出觀光客!】
◆前往[illegible]中央部(設置通信天球)
◆前往[illegible]遺跡的上層部分，看到辛拉正在行走(設置通信天球)

卡卡賣特山 +0.4 52.0%
◆完成任務[illegible]【阻止論壇出戰】

札那爾坎特遺跡 +0.2 52.2%
◆在[illegible]艾波=廣場．通路與依沙爾交談

以下順序不問

比塞特島 +2.0 54.2%
◇完成任務[illegible]【擊退寺院裡的魔物!(比塞特寺院)】

齊力卡島 +1.0 55.2%
◇完成任務[illegible]【擊退寺院裡的魔物!(齊力卡寺院)】

飛空艇 +0.6 55.8%

培貝爾 +1.6 57.4%
◆在[illegible]休息室看見吉布爾
◆在[illegible]培貝爾地下．大深度層看見努吉等人的密會
◆在[illegible]培貝爾地下．大深度層拾獲阿卡基天球1後回到飛空艇在「寶物天球收藏」中觀看天球影像「阿卡基紀錄1」

喬瑟寺院 +2.2 59.6%
◇完成任務[illegible]【擊退寺院裡的魔物!(喬瑟寺院)】
◆在[illegible]異界的深淵聽取4次口哨

STORY Lv.3 COMPLETE!

STORY Lv.4 START!

飛空艇 +1.8 61.4%
◆在「寶物天球收藏」中觀看天球影像「阿卡基紀錄2」「阿卡基紀錄3」
◆在[illegible]居住區小睡一晚

飛空艇(通信天球) +0.8 62.2%
◇在比塞特島的影像1與瓦卡交談
◇在齊力卡島的影像1與朵娜交談
◇在香菇岩街道的影像1a-1與葉巴爾交談
◇在培貝爾的影像與馬羅達交談

※影像編號以P.423為準

飛空艇 +0.8 63.0%
◆決定舉辦演唱會後，在[illegible]艦橋與佩茵交談

飛空艇(通信天球) +4.4 67.4%
◆在比塞特島的影像4與瓦卡、映像7與貝克雷姆交談
◆在齊力卡島(齊力卡寺院)的影像1與巴魯提羅交談
◆在魯卡的影像3看見雪琳達的訪問
◆在米韓街道進行支線劇情「林德偵探」的調查部分，收集犯人為莉可或陸行鳥吞食者的證據
◆在喬瑟寺院的影像1聽取阿爾貝特族的話
◆在科特羅拉姆的影像1與烏諾交談
◆在雷平原的影像1捕獲陸行鳥
◆在馬卡拉尼森林(森林入口)的影像1聽取樂器亞人種們的話
◆在馬卡拉尼森林(旅行公司)的影像1與大赤屋交談
◆在比卡內爾沙漠(挖掘營隊)的影像1與娜妲菈交談
◆在和平平原(陸行鳥牧場)的影像1聽取正在照顧陸行鳥的庫拉斯可自言自語
◆在卡卡賣特山(卡卡賣特山門)的影像1a-1與奇曼里交談
◆在卡卡賣特山(溫泉)的影像3、7、8、10、11、12、14、15聽取談話

※影像編號以P.426～433為準

幻光河 +0.8 68.2%
◇完成任務[illegible]【尋找特布里!】

飛空艇 +1.0 69.2%

飛空艇(通信天球) +2.4 71.6%
◆在比塞特島的影像1與貝克雷姆、影像2與露露交談
◆在齊力卡島(波魯特=齊力卡)的影像1、3聽取朵娜的話
◆在齊力卡島(齊力卡寺院)的影像2與巴魯提羅交談
◆在香菇岩街道的影像1a-1與露琪兒、1a-2與葉巴爾交談
◆在幻光河的影像2與艾瑪交談
◆在科特羅拉姆的影像2與烏諾交談
◆在馬卡拉尼森林(旅行公司)的影像1a-2與大赤屋交談
◆在札那爾坎特遺跡的影像1、3聽取依沙爾的話

※影像編號以P.436～441為準

雷平原 +0.4 72.0%
◇完成任務[illegible]【不歡迎怪獸客人!】

飛空艇 +1.0 73.0%

雷平原 +0.4 73.4%
◇舉辦演唱會

飛空艇 +2.2 75.6%
◆聽到露布蘭一夥在引擎室後，前往[illegible]動力室與露布蘭交談

STORY Lv.4 COMPLETE!

STORY Lv.5 START!

飛空艇 +2.0 77.6%
◆在「寶物天球收藏」中觀看天球影像「阿卡基紀錄5」
◆在 01 艦橋與達奇交談
◆在 03 居住區小睡一晚，聽取阿尼基的心聲
◆ 04 動力室與達奇交談

札那爾坎特遺跡 +0.8 78.4%
◆完成劇情章節
◆在 13-1 周邊請梅珍解說

以下順序不同

比塞特島 +1.8 80.2%
◆完成劇情章節

齊力卡島 +1.0 81.2%
◆完成劇情章節

魯卡 +0.6 81.8%
◆完成任務P【追蹤莫古利!】(=完成劇情章節)

米幃街道 +0.2 82.0%
◆進行支線劇情「林恩偵探」的解決部分(=完成劇情章節)

香菇岩街道 +3.0 85.0%
◆完成任務Q【青年同盟武鬥大會!】(=完成劇情章節)
◆在 5-1 青年同盟總部・瞭望台與露琪兒交談
◆回到飛空艇後在「寶物天球收藏」中觀看天球影像「追求死亡者」
◆取得所有阿卡基天球後，前往 5-5 封印洞窟的最深處打倒努吉(=完成阿卡基隊的劇情章節)

雷瑟寺院 +0.8 85.8%
◆在任務R【挑戰馬其那派自信作品!】中打倒一次並非最強狀態的實驗機(=完成劇情章節)

幻光河 +0.4 86.2%
◆完成劇情章節

科特薩拉姆 +1.2 87.4%
◆完成劇情章節
◆完成劇情章節後前往 8-1 全景與德瓦梅爾交談
◆前往 8-3 不開門的房子取得寶箱中帕拉萊的天球後回到飛空艇在「寶物天球收藏」中觀看天球影像「寺院的秘密」

雷平原 +1.0 88.4%
◆完成任務S【擊退避雷塔的魔物!】
◆在新的洞窟中救出席多(=完成劇情章節)
◆完成劇情章節後回到飛空艇，前往 02 甲板詢問達奇
◆聽完席多的抱怨後，前往 01 艦橋聽取席多父子的爭吵

馬卡拉尼森林 +0.6 89.0%
◆完成劇情章節
◆在 10-5 馬卡拉尼湖・旅行公司前聽取大赤屋與旺茲的對話(=完成大赤屋的劇情章節)

比卡內爾沙漠 +1.2 90.2%
◆完成任務T【尋找仙人掌人】
◆完成任務U【尋找最後的仙人掌人】
◆完成任務V【沙漠的最後決戰!】(=完成劇情章節)
◆完成劇情章節後，前往 11-6 仙人掌自治區與班藏交談

培貝爾 +1.8 92.0%
◆完成劇情章節
◆支線劇情「隱藏迷宮」的聖培貝爾廟?最上層拾獲阿卡基天球6、第20層拾獲阿卡基天球8後回到飛空艇在「寶物天球收藏」中觀看天球影像「阿卡基紀錄6」「阿卡基紀錄8」
◆支線劇情「隱藏迷宮」中將聖培貝爾廟・最下層的特雷瑪打倒(=完成特雷瑪的劇情章節)

和平平原 +0.4 92.4%
◆支線劇情「公司PR」中任一公司的PR階段到達5(=完成劇情章節)
◆支線劇情「遺跡深處的洞窟」中捕獲很棒的陸行鳥(=完成庫拉斯可的劇情章節)

卡卡賽特山 +1.2 93.6%
◆完成劇情章節

飛空艇 +0.6 94.2%
◆完成所有地區的劇情章節後可在 01 艦橋獲得服裝天球「戲偶士」
◇在 01 艦橋與阿尼基交談，決定前往異界的場所

異界 +0.8 95.0%
◇前往 16-6 異界的深淵

飛空艇 +1.0 96.0%
◆觀看席多一家的連續事件(在 01 艦橋與辛拉交談後，前往 02 甲板聽取阿尼基與達奇的協議，在 03 居住區看見父子爭吵，在 02 甲板與莉可交談)

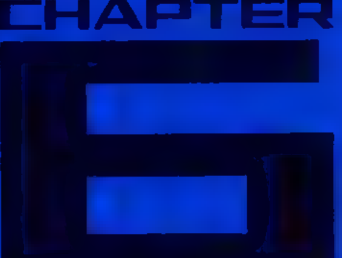
異界 +4.0 100.0%
◇打倒究極機動兵器
◇打倒？？？？？

STORY Lv.5 COMPLETE!

◆在 16-6 異界的深淵聽取口哨聲
◆回答祈禱者的問題「想一起走下去(一緒に歩きたい)」

ENDING

CHAPTER



支線劇情



SUB-EVENT

SUB-EVENT 01 STORY Lv.

搶天球

所謂的搶天球，是由阿爾貝特族的林恩所想出來的新遊戲，玩家可使用有數字的特殊天球和硬幣(コイン)來玩，是考驗戰略性和計算能力的遊戲。

時期：能去魯卡的時候(在故事等級1時必須要在完成任務A【優娜演唱會的真實(ユウナライブの真実！)】之後)

地點：3-6 魯卡=競技場(ルカ=スタジアム)·地下A樓 3-7 魯卡=競技場·地下B樓(大會舉辦時是魯卡全區)

流程 要用搶天球來玩遊戲的條件

搶天球在魯卡=競技場的地下可以玩到，流程順序如下，只要持有硬幣，便隨時都可以玩到。另外，在故事等級3時到魯卡去會舉扮搶天球(スフィアブレイク)大賽，只有這個時候能對戰的人會分散到各處(→P.505)。

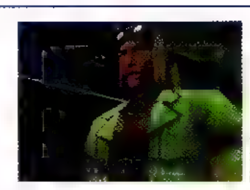


←在故事等級1就玩的話，必須先完成任務A【優娜演唱會的真實！】才行。

① 從林恩那邊聽取有關搶天球的情報

在故事等級1要玩搶天球的話，首先要到3-6魯卡=競技場地下A樓找林恩交談。和他交談後，他會提出有關新遊戲搶天球的企劃，而且會問你願不願意試玩看看。

另外，如果是故事等級2之後才要來挑戰搶天球的話就不須要這道手續了。



←能在魯卡=競技場和林恩交談只有在故事等級1的時候而已。

② 拿取登錄用硬幣(エントリーコイン)然後申請對戰

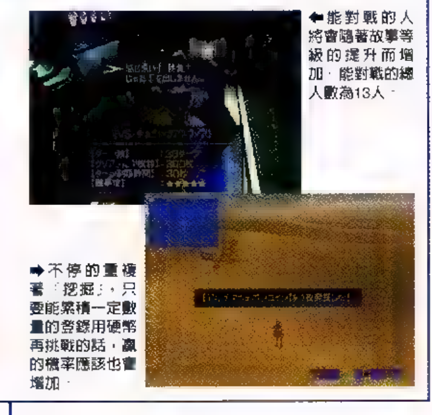
和特定的人物(持有核心天球(コアスフィア)的人)交談後，會出現有關對手強度的資訊，並會被詢問是否對戰。如果想對戰就可以接受。不過要玩搶天球的話，須要4種登錄用硬幣才行。拿取硬幣的方式請參考下面。

←能對戰的人將會隨著故事等級的提升而增加，能對戰的總人數為13人。

＊硬幣拿取方式

- 3-7 和魯卡=競技場地下B樓的管理員交談並選擇「請教我規則」
- 參加搶天球大賽
- 2-4 在波魯特=齊力卡(ポルト=キーリカ)青年同盟基地可得到(→P.451)
- 可用「挖掘」來取得

※在搶天球對戰時也有可能拿到



→不停的重複著「挖掘」，只要能累積一定數量的登錄用硬幣再挑戰的話，贏的機率應該也會增加。

③ 選擇登錄用硬幣進行對戰

接受對戰時將變成選擇硬幣的畫面，可從持有的登錄用硬幣中選出4枚來對戰。但是相同種類的硬幣不能超過2枚以上。4枚硬幣選好後就開始對戰，對戰時的畫面看法請參考下面的圖。另外，在硬幣選擇畫面也可以選擇僅掉登錄用硬幣。



←不小心登錄的時候，先隨便選一個硬幣然後再選「退回上一個」就能取消登錄了

情報視窗

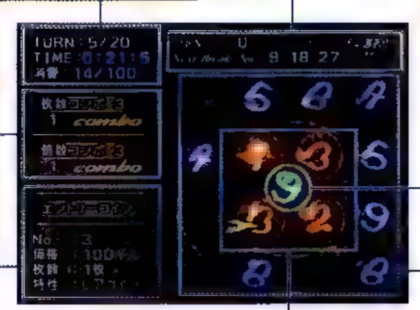
- TURN……右邊便是該比賽的回合數，左邊是現在的回合數。
- TIME……該回合的所剩時間，當所剩時間變成0的時候就算輸了。
- 消費……右邊是消費準則，左邊的是到現在為止所消費的基礎硬幣數量。在最後一回合結束前只要能達到消費準則就算贏了。

求救視窗

- 合計No……這是選擇的硬幣的數字總合。這個數字要是核心號碼(コアナンバー)的倍數就會變成「核心搶奪(コアブレイク)」並結束該回合。
- Next Break No……核心號碼的倍數，將顯示3個比總和No還要大的倍數。

連鎖視窗

只要在使用特殊登錄用硬幣時才會出現。上面是目標值，下面將會顯示連鎖值(→P.498)。



核心天球

對戰的對手所持有的天球。這邊顯示的數字被稱為「核心號碼」。核心號碼是1~9之中的其中一個數字，在每回合的一開始會被決定。

硬幣的詳細列表

- No……是硬幣的編號。選擇硬幣後這個數值將被加入合計No中。
- 價格……硬幣的價格(0~9999ギル)，只有登錄用硬幣會表示出來。
- 枚數……硬幣的持有枚數(0~99枚)，只會表示出登錄用硬幣。
- 特性……硬幣所擁有的特別能力。

登錄用硬幣

對戰前選的4枚登錄用硬幣。各硬幣將顯示出固定的編號。不同於基礎硬幣的是，無論選多少次都不會消失。

基礎硬幣

被自動配置的硬幣。數字是由1~9之中被隨機決定的。一旦核心搶奪(コアブレイク)後，選擇的基礎硬幣就會消失(被消費掉)。回合結束時，9的硬幣會消失，其它硬幣的數字將會各增加1。消失的硬幣在3回合後會復活。

④ 決定勝敗之後結束對戰

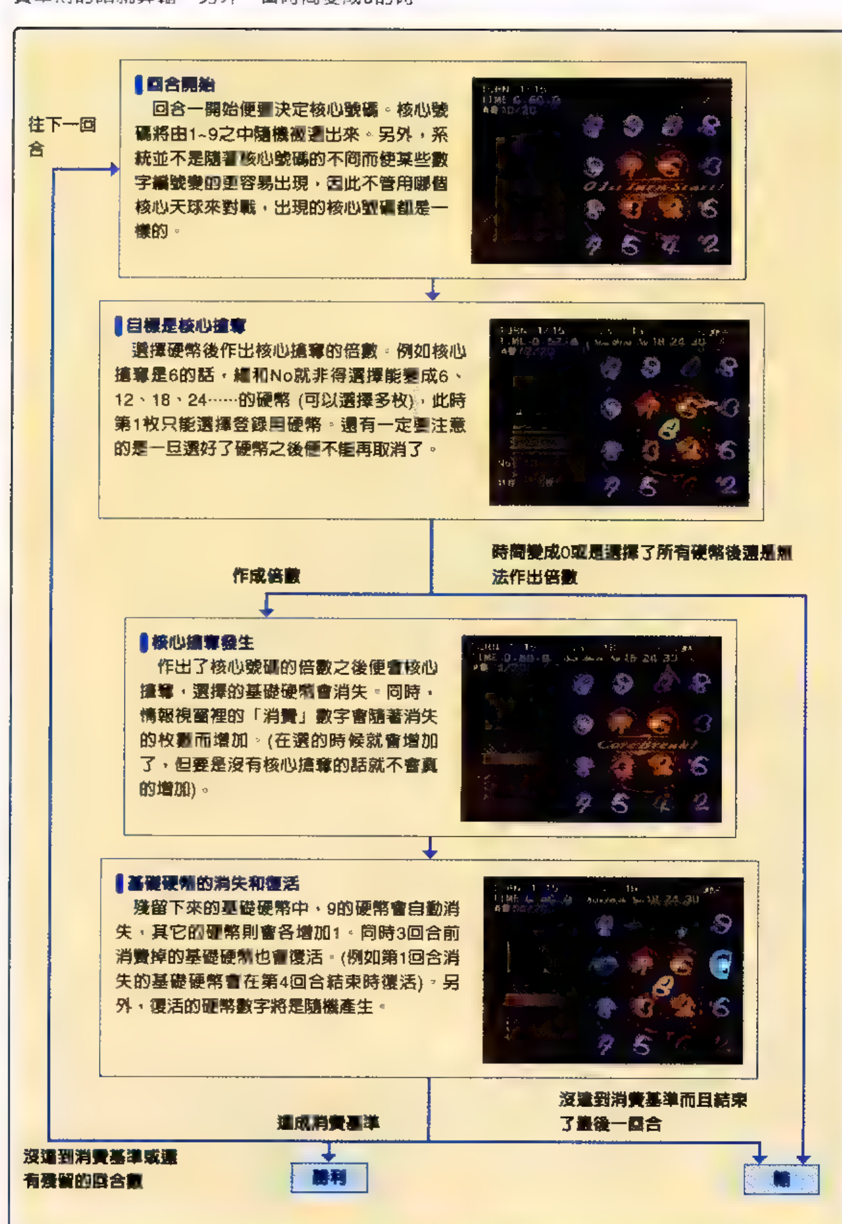
當勝敗決定後比賽將結束並回到地圖畫面。除了搶天球大賽以外，平常可以跟同一個人重覆對戰。另外，比賽時使用的登錄用硬幣不管勝敗都將被沒收。當手上持有的登錄用硬幣在3種以下時，除了用別的方法取得第4種硬幣以外，沒有別的辦法可以玩搶天球了。



←在比賽中有可能得到道具或硬幣，這些東西就算輸了也不會消失(也有例外 →P.497)

基本規則 用硬幣的編號來作出核心號碼的倍數

搶天球每回合的進行順序就如下圖，最後只要能消費規定枚數(消費準則)的基礎硬幣就能得到勝利。相反的，在最後一回合的時候沒有達到消費準則的話就算輸；另外，當時間變成0的時候，如果選擇了所有的硬幣還是無法核心搶奪的話也算輸。



特性 活用擁有特殊能力的硬幣

在硬幣之中有著擁有「特性」的特別硬幣。活用特性的話就能打贏對戰，得到道具和硬幣。(詳細請參照下表)另外，基礎硬幣和登錄用硬幣擁有的特性不同，應該好好把握其相異點。

＊特性的不同

登錄特性	基礎特性
●登錄硬幣擁有的特性 ●根據硬幣的不同來決定特性 ●只有在登錄比賽的時候會發揮作用	●基礎硬幣擁有的特性 ●每個硬幣的特性是隨機決定 ●在選擇時發揮其效果 ●輸掉比賽的時候會失去一部分所發揮的效果

☆登錄特性列表

名稱	效果	持有該特性的登錄用硬幣
道具	使擁有「道具」特性的基礎硬幣(ベースコイン)出現	【No1】角獸(ホーンズ)【No2】普林(プリン)・蜂(ワスプ)・雜合獸(キマイラ)【No3】猿(ズー)・金剛武龜(アダマンタイマイ)
稀有道具	使擁有「稀有道具」特性的基礎硬幣出現	【No5】巨無霸仙人掌人(ジャボテンダー)【No7】阿基達哈卡(アジ・ダハーカ)【No9】辛莫亞(シーモア)・瓦卡(ワッカ)
硬幣	使擁有「硬幣」特性的基礎硬幣出現	【No2】沙蟲(ウォーム)・仙人掌人(サボテンダー)【No3】郊狼(コヨーテ)・菇(キノコ)【No4】基卡斯巨人(ギガース)【No5】海茲(ハイズォ)【No6】陸行鳥(チョコボ)【No7】幽靈(ファントム)
稀有硬幣	使擁有「稀有硬幣」特性的基礎硬幣出現	【No3】吞食者(イーター)【No9】露露(ルールー)
枚數連段	可使用「枚數連段」(→P.498)	【No1】炸彈(ボム)【No3】刃(ブレード)・魚人(サハギン)・觸手(テンタクルス)【No4】龍蜥(ドレイク)【No6】邪惡螞蟥(アーリマン)【No7】鮑利卡(バリカー)【No9】優娜(ユウナ)・奇魯里(キマリ)
倍數連段	可使用「倍數連段」(→P.498)	【No3】莫波爾(モルボル)【No4】防禦者(ディフェンダー)【No6】鐵巨人(鉄巨人)・食人魚(ピラニア)【No8】騎士【No9】佩茵(パイン)
消費2倍	選擇第1枚後，該回合內的基礎硬幣消費枚數會變成2倍	【No4】唐貝利(トンベリ)【No7】巨獸(ベヒーモス)【No9】梵天王(デーヴァ)・究極兵器(アルテマウェポン)
消費3倍	選擇第1枚後，該回合內的基礎硬幣消費枚數會變成3倍	【No2】艾弗雷耶(エフレイエ)【No4】守護者(ガーディアン)【No7】終極兵器(オメガウェポン)
消費4倍	選擇第1枚後，該回合內的基礎硬幣消費枚數會變成4倍	【No2】吉歐帕拉特(ジオバラウド)【No3】安格拉曼尤(アンラ・マンユ)【No9】莉可(リュック)・安隆(アーロン)
消費5倍	選擇第1枚後，該回合內的基礎硬幣消費枚數會變成5倍	【No9】[illegible]
枚數2倍	選擇第1枚後，會隨著「+○枚」「-○枚」的特性使增減枚數變成2倍	【No1】迪尼契斯(ディニクチス)【No3】爬蟲(クリーパー)・巨蝸(マイマイ)【No5】長毛貓(クァール)
ギル2倍	選擇第1枚後，會隨著「+○基爾」「-○基爾」的特性使增減價格變成2倍	【No5】魔術壺(マジックポット)【No7】食腐獸(オチュー)【No9】龍(ドラゴン)

☆基礎特性列表

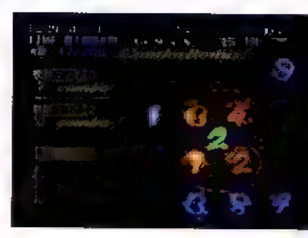
名稱	效果
道具、稀有道具	能得到一個對應核心天球(コアスフィア)的道具(→P.504)
硬幣、稀有硬幣	能得到一個對應核心天球(コアスフィア)的コイン(→P.504)
+○枚	第1枚所選的登錄用硬幣(エントリーコイン)的枚數會增加(+1～+5)
-○枚	第1枚所選的登錄用硬幣的枚數會減少(-1～-5)

名稱	效果
+○基爾	第1枚所選的登錄用硬幣的價格會增加(+1、+2、+3、+5、+10、+15、+20)
-○基爾	第1枚所選的登錄用硬幣的價格會減少(-10、-20、-30、-50、-80、-100、-150、-200、-300、-400、-500、-600、-800、-1000、-1500)

※就算「+○枚」「-○枚」「+○基爾」「-○基爾」的效果有發揮，只要該場對戰落敗，就會失去效果並回到原來的狀態

連段 以兩種類的連段來增加消費枚數

使用擁有「枚數連段」和「倍數連段」的登錄用硬幣來對戰時，核心搶奪時滿足了特定的條件便算連段成立，回合結束時基礎硬幣的消費枚數將會增加。連續達成連段的時候，增加的枚數雖然也會增多，但若是沒有達成條件就核心搶奪的話，連段數就會變成0。



⬅和消費基準高的對手對戰時，應積極追求連段

連段❶ 枚數連段

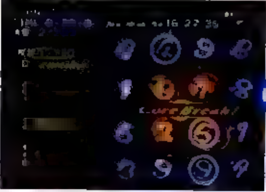
和前一回合一樣使用相同枚數的硬幣進行核心搶奪便是枚數連段。連段視窗的目標值將顯示上回合使用的硬幣枚數。以相同枚數進行核心搶奪的話便算達成了枚數連段。

枚數連段成立後，以右邊的計算式來計算的加成將成為加到基礎硬幣消費枚數裡。但是因為加成是以消費的基礎硬幣數來計算的，只以登錄用硬幣來達成枚數連段是不會有加成的(但連段會繼續)。

＊枚數連段的加成

該回合的基礎硬幣(ベースコイン)消耗數 × 達成的連段(コンボ)數

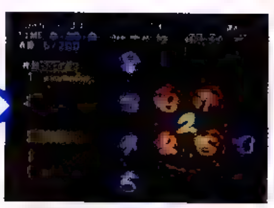
例：目標值3的時候，登錄用硬幣1枚和基礎硬幣2枚達成4連段的話，加成變是2X4=8



⬆首先先選擇3枚的硬幣進行核心搶奪



⬆下一回合還是選擇3枚的硬幣進行核心搶奪



⬆枚數連段達成，加成為基礎硬幣的消費枚數加上2

連段❷ 倍數連段

和前一回合使用相同倍數進行核心搶奪的便是倍數連段。倍數連段是以「在前回合核心搶奪」時，合計No是核心號碼的幾倍?」來當作目標值。例如前一回合的核心號碼是4，核心搶奪時的合計No是12，所以下一回合的目標值是12÷4=3。此時若讓合計No成為核心號碼的3倍來核心搶奪時，就算達成倍數連段。另外加成計算式如下，就算不選擇基礎硬幣也會減少消費規則。

＊倍數連段的加成

核心號碼(コアナンバー)的合計No的倍數 × 達成的連段(コンボ)數

例：目標值是3，使合計No成為核心號碼(コアナンバー)的3倍後達成4連段(コンボ)，加成變是3X4=12



⬆核心號碼是6的時候，把合計No弄成18之後核心搶奪



⬆目標值是18÷6=3，所以下一回合以核心號碼的3倍為目標



⬆以目標值的倍數進行核心搶奪後，倍數連段便會成立並獲得加成。

技巧 以不同的目標調整對戰方式

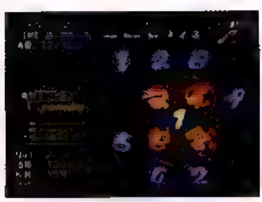
在「搶天球」中，登錄用硬幣的選擇方式和為了核心搶奪所選的硬幣，都跟勝敗有很大的關係。另外，基礎特性可以得到硬幣或道具也是除了一決勝負外也能享受其樂趣的一種手段。在這邊就配合一些基本戰術來介紹幾種達成不同目標的戰略。

技巧❶ 基本戰法

基本戰略如右表。其中特別重要的，就是不要讓基礎硬幣減少太多。因為只要基礎硬幣越少，就越難達成核心搶奪，因此請記住隨時都要讓基礎硬幣保持在5枚以上。當核心號碼為1或2的時候請參考以下的作法。

✻基本的戰法

- 使用的4枚登錄用硬幣不要只選號碼大的
- 1回合消耗的基礎硬幣儘量限在2～3枚左右
- 如果持有複數號碼相同的基礎硬幣的話記得優先把它們消耗掉



核心號碼是1的時候

⬅只再要1枚的登錄用硬幣便能核心搶奪。想達到倍數連段的話就選擇和目標一樣的號碼。



核心號碼是2的時候

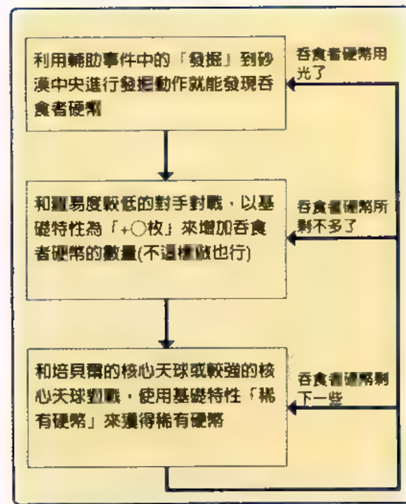
⬅第1枚若用奇數的話，在選擇補齊的硬幣時是無法核心搶奪的

技巧❷ 集齊所有的硬幣

登錄用硬幣是要靠在搶天球對戰中利用「硬幣」或「稀有硬幣」的特性來取得，或靠著「發掘」來取得。但是全64種的硬幣中有13種是只能在特定對戰中使用「稀有硬幣」的特性來取得。在此將解說這13種硬幣的取得方式。

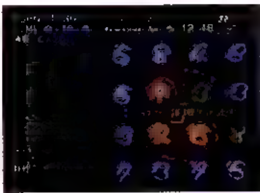
具體的流程請參考右圖。基本上是使用「稀有硬幣中具有登錄(エントリー)特性的吞食者硬幣(イーターコイン)來對戰。此時使用右下圖裡的登錄用硬幣就行了。這樣的組合不管核心號碼(コアナンバー)有幾個，也能只用登錄用硬幣就達成1倍的倍數連段。對戰中，一邊保持著倍數連段一邊進行回合，一有機會就馬上使用「稀有硬幣」的基礎硬幣。這樣一來，對戰獲勝後便能獲得稀有硬幣了。

✻得到稀有硬幣的流程



✻使用的登錄用硬幣

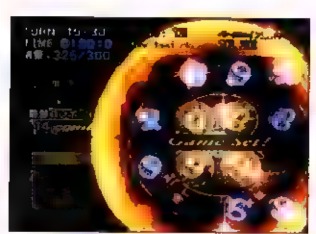
- 吞食者硬幣 (No3 / 特性「稀有硬幣」)
- 摩波爾硬幣(モルボルコイン)(No3 / 特性「倍數硬幣」)
- No1的硬幣(赫魯姆硬幣(ヘルムコイン)、蜘蛛硬幣(クモコイン)等)
- No2的硬幣(普林硬幣(プリンコイン)、仙人掌人硬幣(サボテンダーコイン)等)



⬅就算對戰輸了也能得到硬幣，所以沒贏也沒問題。

技巧❸ 為了獲勝的戰略

如果對戰的目的只是要贏的話，就使用對任何對手都有效的必勝法吧！使用右邊舉例的登錄用硬幣來達成3倍的倍數連段。選擇右下的表中的登錄用硬幣的話，連消費基礎硬幣的必要都沒有了。如果無論如何都想贏的話就試試吧！



←使用這個方法的話，就算對手是消費準則300的強敵，只要有15回合就能獲勝。

＊使用的登錄用硬幣

編號(ナンバー)是3、6、9的硬幣(其中1枚是有「倍數連段(倍数コンボ)」的特性)

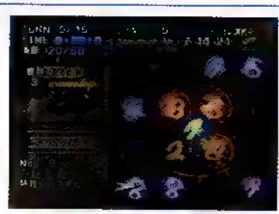
＊核心擄奪(コアブレイク)的作法(舉例)

核心號碼	第1枚	第2枚	第3枚	第4枚
1	3			
2	6			
3	9			
4	3	→ 9		
5	6	→ 9		
6	9	→ 9		
7	3	→ 9	→ 9	
8	6	→ 9	→ 9	
9	3	→ 9	→ 9	→ 6

技巧❹ 擄天球大會的戰術

故事等級3到魯卡時會遇到擄天球大會的舉辦。(僅限大會用的特殊規則如右下)在大會中可使用的戰術為「目標是3枚的枚數連段，每回合消費1枚以上的基礎硬幣」。使用此戰術時可選擇的硬幣已整理在下表中，請多參考。

另外，得到優勝的話可得到服裝天球「賭徒(ギャンブラー)」，就算在這邊沒拿到，到了故事等級5打敗辛拉還是可以拿到。



←除非運氣真的很不好，否則照下面的戰術去做是不可能會輸的。

＊擄天球大會的特別規則

- 只能使用特定的登錄用硬幣
- 就算對戰登錄用硬幣也不會被沒收
- 「－○枚」特性的基礎硬幣不會出現
- 對戰過一次的對手不能再次對戰
- 登錄用硬幣不能賣

＊在大會使用的登錄用硬幣

- 蜥蜴硬幣(トカゲコイン)(No3/無特性)
- 巨鳥硬幣(バードコイン)(No5/無特性)
- 蜂硬幣(ワスプコイン)(No2/特性「道具」)
- 邪眼蝙蝠硬幣(アーリマンコイン)(No6/特性「枚數連段」)

＊一邊消費基礎硬幣至少1枚以上，一邊朝著3枚的枚數連段前進的戰術

核心號碼	第1枚	第2枚	第3枚
2	3·5	偶數的硬幣	奇數的硬幣
3	2·5	2·5·8	2·5·8
		3·6·9	1·4·7
4	2·6	1·5·9	1·5·9
		3·7	3·7
		4·8	2·6
5	2	2·5·7	合計No是5的倍數的硬幣
		5	3·8
	6	1·6·7	合計No是5的倍數的硬幣
		5	4·9

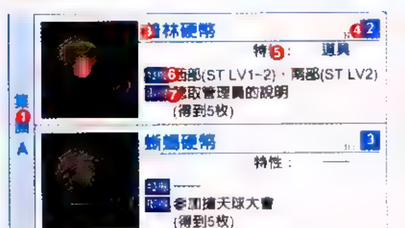
核心號碼	第1枚	第2枚	第3枚
6	3	1·4·7	合計No是5的倍數的硬幣
		6	3·9
	5	4·5	合計No是6的倍數的硬幣
		6	1·7
7	2	2·6·7·9	合計No是7的倍數的硬幣
	6	3·5·6	合計No是7的倍數的硬幣
8	3	3·7·8	合計No是8的倍數的硬幣
	5	1·5·8·9	合計No是8的倍數的硬幣
9	2	1·2·4	合計No是9的倍數的硬幣
	6	1·7·9	合計No是9的倍數的硬幣

※紅色文字的部份基本是選擇成登錄用硬幣，不適用基礎硬幣來代替也行

☆登錄用硬幣列表

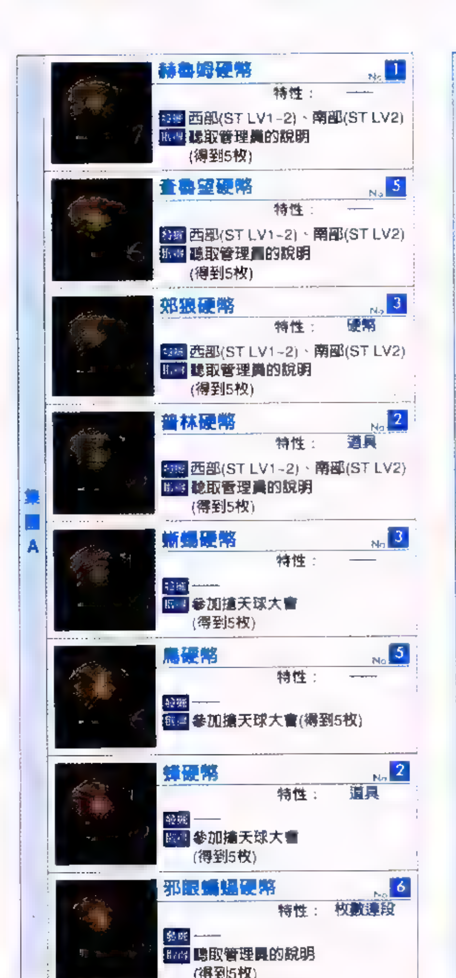
*ENTRYCOIN LIST

表的閱讀方式



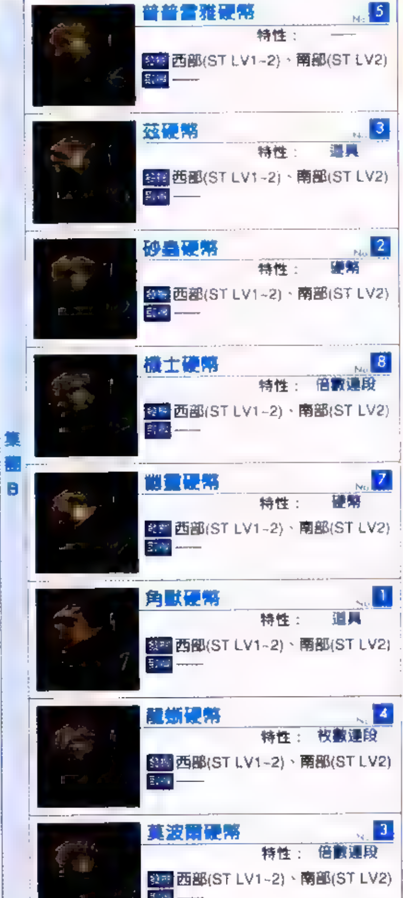
❶集團(グループ)……登錄用硬幣所屬團體，以硬幣選擇方式的表現順序為準則。
❷圖案……登錄用硬幣的圖案。
❸名稱……登錄用硬幣的名稱
❹No……登錄用硬幣的編號
❺特性……硬幣持有的登錄特性
❻發現……可能能發現該硬幣的地點及故事等級
❼取得方式……取得該硬幣的方法　詳細請參考P.494頁。

※基本上第一次取得的登錄用硬幣的價格為100



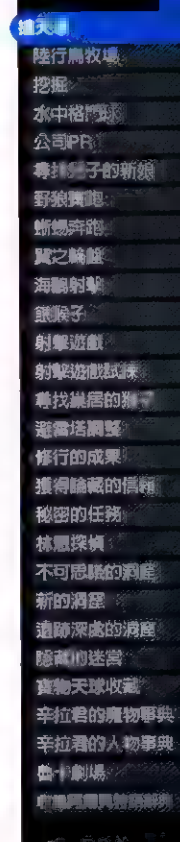
集團A

名稱	No.	特性	發現	取得方式
赫魯姆硬幣	1	—	西部(ST LV1-2)、南部(ST LV2)	聽取管理員的說明(得到5枚)
查魯望硬幣	5	—	西部(ST LV1-2)、南部(ST LV2)	聽取管理員的說明(得到5枚)
郊狼硬幣	3	硬幣	西部(ST LV1-2)、南部(ST LV2)	聽取管理員的說明(得到5枚)
雷林硬幣	2	道具	西部(ST LV1-2)、南部(ST LV2)	聽取管理員的說明(得到5枚)
蜥蜴硬幣	3	—	——	參加擂天球大會(得到5枚)
鷹硬幣	5	—	——	參加擂天球大會(得到5枚)
蜂硬幣	2	道具	——	參加擂天球大會(得到5枚)
邪眼蝙蝠硬幣	6	枚數連段	——	聽取管理員的說明(得到5枚)



集團B

名稱	No.	特性	發現	取得方式
普普雷雅硬幣	5	—	西部(ST LV1-2)、南部(ST LV2)	——
茲硬幣	3	道具	西部(ST LV1-2)、南部(ST LV2)	——
砂蟲硬幣	2	硬幣	西部(ST LV1-2)、南部(ST LV2)	——
騎士硬幣	8	倍數連段	西部(ST LV1-2)、南部(ST LV2)	——
幽靈硬幣	7	硬幣	西部(ST LV1-2)、南部(ST LV2)	——
角獸硬幣	1	道具	西部(ST LV1-2)、南部(ST LV2)	——
龍蜥硬幣	4	枚數連段	西部(ST LV1-2)、南部(ST LV2)	——
莫波爾硬幣	3	倍數連段	西部(ST LV1-2)、南部(ST LV2)	——



集團C

基卡斯巨人硬幣 No 4
特性： 硬幣
西部(ST LV3、5)、南部(ST LV3、5)
——

元素硬幣 No 9
特性： ——
西部(ST LV3、5)、南部(ST LV3、5)
——

ブレードコイン No 3
特性： 枚數連段
西部(ST LV3、5)、南部(ST LV3、5)
——

巨獸硬幣 No 7
特性： 消費2倍
西部(ST LV3、5)、南部(ST LV3、5)
——

融合獸硬幣 No 2
特性： 道具
西部(ST LV3、5)、南部(ST LV3、5)
——

長鬚虎硬幣 No 5
特性： 枚數2倍
西部(ST LV3、5)、南部(ST LV3、5)
——

多姆硬幣 No 1
特性： ——
西部(ST LV3、5)、南部(ST LV3、5)
——

鐵巨人硬幣 No 6
特性： 倍數連段
西部(ST LV3、5)、南部(ST LV3、5)
——

集團D

庫庫爾坎硬幣 No 8
特性： ——
西部(ST LV3、5)、南部(ST LV3、5)
——

金剛玳瑁硬幣 No 3
特性： 道具
西部(ST LV3、5)、南部(ST LV3、5)
——

梵天王硬幣 No 9
特性： 消費2倍
西部(ST LV3、5)、南部(ST LV3、5)
——

食腐獸硬幣 No 7
特性： 基礎2倍
西部(ST LV3、5)、南部(ST LV3、5)
——



集團D

波姆硬幣 No 1
特性： 枚數連段
東部、北部
——

魔術師硬幣 No 5
特性： 基礎2倍
東部、北部
——

仙人掌人硬幣 No 2
特性： 硬幣
東部、北部
——

防禦者硬幣 No 4
特性： 倍數連段
東部、北部
——

菇硬幣 No 3
特性： 硬幣
東部、北部
——

集團E

帕利卡硬幣 No 7
特性： 枚數連段
東部、北部
——

唐貝利硬幣 No 4
特性： 消費2倍
東部、北部
——

龍硬幣 No 9
特性： 基礎2倍
東部、北部
——

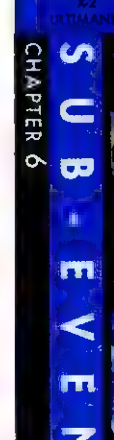
爬蟲硬幣 No 3
特性： 枚數2倍
東部、北部
——

蜘蛛硬幣 No 1
特性： ——
東部、北部
——

食人魚硬幣 No 6
特性： 倍數連段
東部、北部
——

魚人硬幣 No 2
特性： 枚數連段
東部、北部
——







集團F

海盜硬幣 No 5
特性： 硬幣
發現 中央部
取得 ——

迪尼契斯硬幣 No 1
特性： 枚數2倍
發現 中央部
取得 ——

觸手硬幣 No 3
特性： 枚數連段
發現 中央部
取得 ——

究極兵器硬幣 No 9
特性： 消費2倍
發現 中央部
取得 ——

歐米加兵器硬幣 No 7
特性： 消費3倍
發現 中央部
取得 ——

吞食者硬幣 No 3
特性： 稀有硬幣
發現 中央部
取得 ——

巨蝸硬幣 No 3
特性： 枚數2倍
發現 中央部
取得 ——

艾弗雷郎硬幣 No 2
特性： 消費3倍
發現 中央部
取得 ——

集團G

軟體蟲硬幣 No 3
特性： ——
發現 中央部
取得 ——

邪龍達哈克硬幣 No 7
特性： 稀有道具
發現 中央部
取得 ——

陸行鳥硬幣 No 6
特性： 硬幣
發現 中央部
取得 ——

巨無霸仙人掌人硬幣 No 5
特性： 稀有道具
發現 ——
取得 ——



集團G

守護者硬幣 No 4
特性： 消費3倍
發現 ——
取得 ——

吉歐帕拉特硬幣 No 2
特性： 消費4倍
發現 ——
取得 跟在青年同盟基地裡的人說說即可（取得5枚※1）

安格拉曼尤硬幣 No 3
特性： 消費4倍
發現 ——
取得 ——

辛真亞硬幣 No 9
特性： 稀有道具
發現 ——
取得 ——

集團H

優娜硬幣 No 9
特性： 枚數連段
發現 ——
取得 ——

莉可硬幣 No 9
特性： 消費4倍
發現 ——
取得 ——

佩茵硬幣 No 9
特性： 倍數連段
發現 ——
取得 ——

安羅硬幣 No 9
特性： 消費4倍
發現 ——
取得 ——

露露硬幣 No 9
特性： 稀有硬幣
發現 ——
取得 ——

瓦卡硬幣 No 9
特性： 稀有道具
發現 ——
取得 ——

奇曼里硬幣 No 9
特性： 枚數連段
發現 ——
取得 ——

????硬幣 No 9
特性： 消費5倍
發現 ——
取得 ——

※1……只有在尚未得到ジオパラウドコイン的時候價格會變成800

☆搶天球對戰者列表

*CORE SPHERE LIST

核心天球名	回合數	基準	時間限制	難易度	以基礎特性能得到的物品 道具	稀有道具	硬幣	稀有硬幣	對戰時期
通常時									
❶トレーニング·コアスフィア	15	20枚	60秒	★	通常A	稀有A	集團A※2)	集團D	無論何時
❷サングラスのコアスフィア	15	20枚	60秒	★★	通常A	稀有A	集團A※2)	集團D	STORY Lv.2~5
❸悪ガキのコアスフィア	20	80枚	45秒	★★★★	通常D	稀有D	集團C	集團E	
❹ジゴロのコアスフィア	15	30枚	60秒	★★★	通常B	稀有B	集團B	集團E	STORY Lv.3~5
❺夢の新築コアスフィア	20	50枚	45秒	★★★	通常C	稀有B	集團B	集團E	
❻シパーフのコアスフィア	20	50枚	45秒	★★★	通常B	稀有B	集團A	集團D	STORY Lv.5
❼愛犬のコアスフィア	15	50枚	30秒	★★★	通常·愛犬	稀有·愛犬	集團C	集團F	
❽ガガゼトのコアスフィア	30	100枚	60秒	★★★	通常C	稀有C	集團B	集團E	
❾シンラのコアスフィア	20	100枚	30秒	★★★★★	通常·辛拉	稀有·辛拉	集團D	集團E	
❿マカラーニャのコアスフィア	30	80枚	45秒	★★★★	通常B	稀有C	集團B	集團D	
⓫ミヘンのコアスフィア	30	150枚	20秒	★★★★★	通常D	稀有D	集團C	集團F	
⓬ベベルのコアスフィア	30	200枚	30秒	★★★★★	通常E	稀有E	集團D	集團H	
⓭すっごいコアスフィア	30	300枚	30秒	★★★★★	通常E	稀有E	集團D	集團G	
STORY [illegible]									
Ⓐおねえさんのコアスフィア	15	20枚	60秒	★★	通常A	——	——	——	無論何時
Ⓑおじいさんのコアスフィア	15	20枚	60秒	★★	通常A	——	——	——	
Ⓒサボリ警備員のコアスフィア	15	30枚	45秒	★★★	通常B	——	——	——	
Ⓓ夢の新築コアスフィア	10	25枚	60秒	★★	通常B	——	——	——	
Ⓔ釣り人のコアスフィア	15	20枚	60秒	★★	通常A	——	——	——	
Ⓕサングラスのコアスフィア	15	20枚	60秒	★★	通常A	——	——	——	
Ⓖ悪ガキのコアスフィア	15	40枚	60秒	★★★	通常B	——	——	——	贏過1場後
Ⓗジゴロのコアスフィア	15	30枚	60秒	★★★	通常B	——	——	——	
Ⓘシパーフのコアスフィア	10	20枚	60秒	★★★	通常B	——	——	——	
Ⓙ愛犬のコアスフィア	15	40枚	45秒	★★★	通常·愛犬	——	——	——	贏過2場後
Ⓚシンラのコアスフィア	15	50枚	45秒	★★★★	通常·辛拉	——	——	——	冠軍戰

※1……編號的英文字對應下列場所
※2……大會舉辦前，集團A只有赫爾姆(ヘルム)、郊狼(ザルワーン)、普林(プリン)

平常出現的地方

3-7 魯卡=競技場(ルカ=スタジアム)地下B樓



3-6 魯卡=競技場地下A樓



道具及稀有的出現率

通常A	
ハイポーション	60%
万能薬	20%
魔除薬	20%

通常B	
ハイポーション	20%
チョコボの尾	20%
月のカーテン	20%
光のカーテン	20%
星のカーテン	20%

通常C	
ハイポーション	20%
エーテル	20%
万能薬	20%
回復の泉	20%
魔除薬	20%

通常D	
メガポーション	20%
回復の泉	40%
体力の薬	20%
魔力の薬	20%

通常E	
メガポーション	20%
エーテル	20%
万能薬	20%
チョコボの尾	20%
回復の泉	20%

通常・愛犬	
ハイポーション	20%(※1)
エーテル	10%
万能薬	20%
回復の泉	20%
魔除薬	20%
リザルトプレート『白き刻印』	10%(※2)

通常・辛拉	
ハイポーション	20%(※3)
チョコボの尾	10%
月のカーテン	20%
光のカーテン	20%
星のカーテン	20%
リザルトプレート『お宝さがし』	10%(※4)

稀有A	
エクスポーション	40%
エーテル	20%
回復の泉	20%
体力の薬	20%

稀有B	
エクスポーション	20%
体力の薬	20%
魔力の薬	20%
体力の秘薬	20%
魔力の秘薬	20%

稀有C	
メガポーション	20%
チョコボの尾	40%
チョコボの羽	40%

稀有D	
エクスポーション	20%
メガフェニックス	20%
チョコボの尾	20%
体力の秘薬	20%
魔力の秘薬	20%

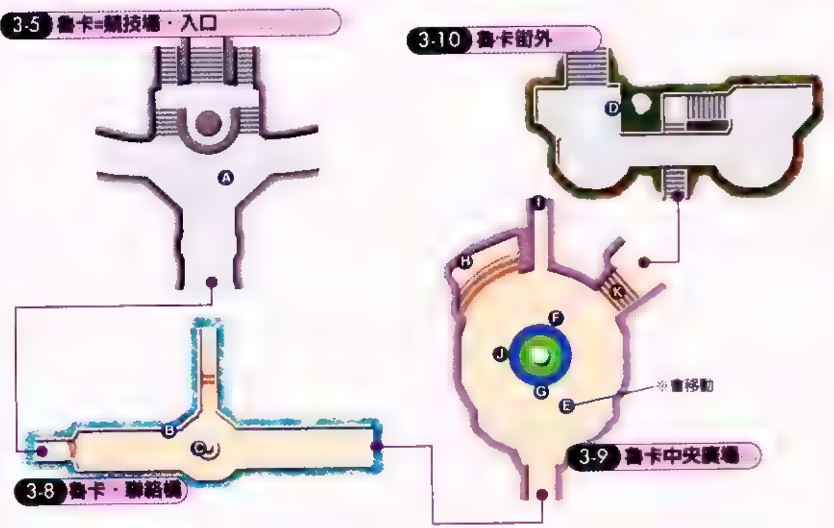
稀有E	
エクスポーション	20%
エーテル	10%
メガフェニックス	20%
万能薬	10%
チョコボの羽	10%
回復の泉	10%
魔力の秘薬	10%
ツインスターズ	10%

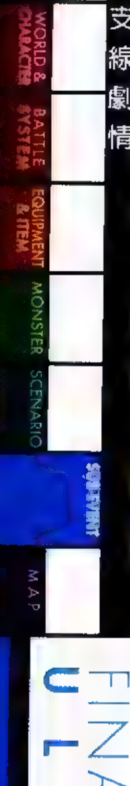
稀有・愛犬	
エクスポーション	20%
メガポーション	10%
エーテル	10%
万能薬	10%
チョコボの羽	10%
回復の泉	20%
魔力の秘薬	10%
リザルトプレート『白き刻印』(※5)	10%

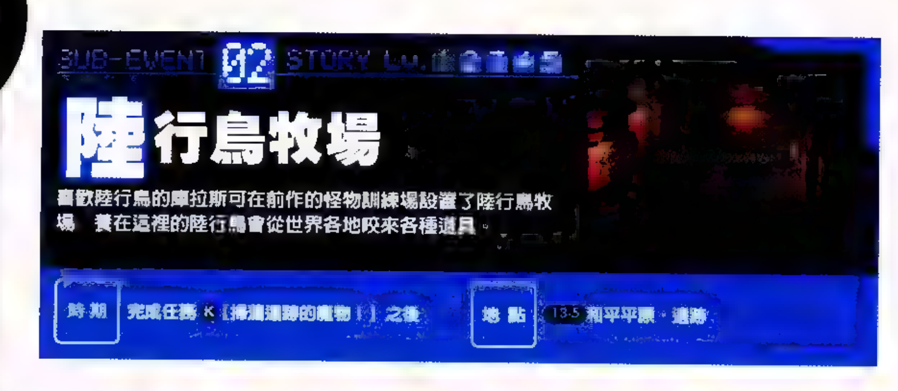
稀有・辛拉	
エクスポーション	20%(※3)
メガフェニックス	10%
チョコボの尾	20%
チョコボの羽	20%
魔力の秘薬	20%
リザルトプレート『お宝さがし』	10%(※4)

※1……得到效果配置盤「白色刻印(白き刻印)」後是30%
※2……得到效果配置盤「白色刻印(白き刻印)」後是0%
※3……得到效果配置盤「尋寶者(お宝さがし)」後是30%
※4……得到效果配置盤「尋寶者(お宝さがし)」後是0%
※5……得到效果配置盤「白色刻印(白き刻印)」後是高級回復劑(ハイポーション)

擋天球大會時的出現地點







陸行鳥牧場

喜歡陸行鳥的庫拉斯可在前作的怪物訓練場設置了陸行鳥牧場。養在這裡的陸行鳥會從世界各地咬來各種道具。

時期 完成任務K【掃蕩遺跡的魔物！】之後　**地點** 13-5 和平平原・遺跡

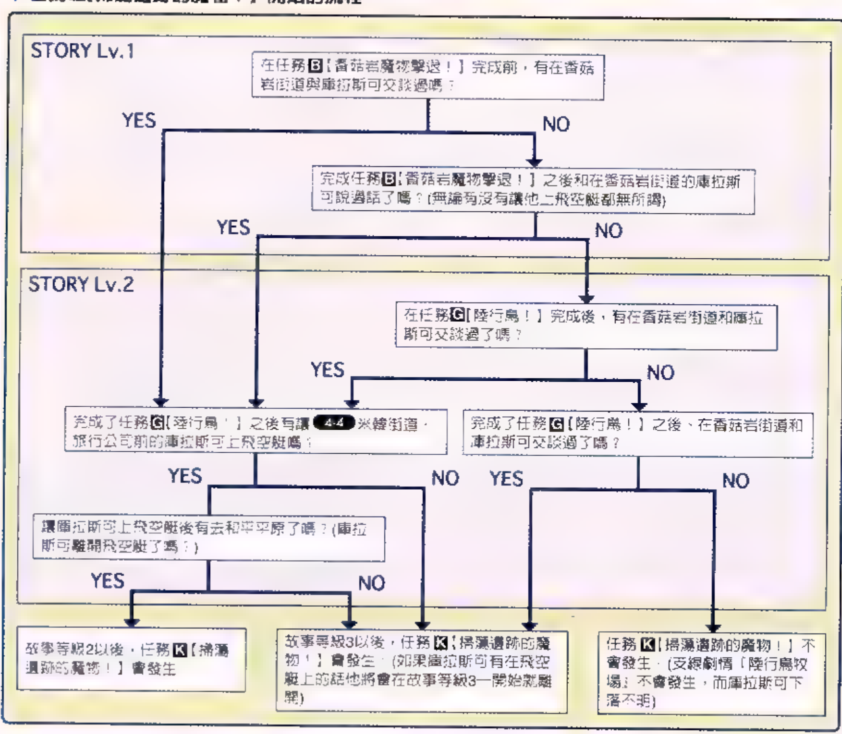
開始條件　事先跟庫拉斯可交談過

要觸發支線劇情的「陸行鳥牧場」，就必須先完成任務K【掃蕩遺跡的魔物！】才行。這個任務必須達成某個條件才會發生，請參考下方的流程。任務結束後13-5和平平原・遺跡會變成牧場，到那邊和庫拉斯可交談後就能觸發「陸行鳥牧場」了。



←「陸行鳥牧場」開始之後，和平平原的旅行公司會出現直達牧場的陸行鳥娃娃。

＊任務K【掃蕩遺跡的魔物！】開始的流程



基本規則 派遣陸行鳥出去尋寶

將在戰鬥中抓到的陸行鳥派遣到蘇比拉各地尋寶便是『陸行鳥牧場』的目的。陸行鳥有著如下表般的能力設定。派出去的陸行鳥雖然也有逃走的狀況發生，但其機率是由性格和氣力來決定的。

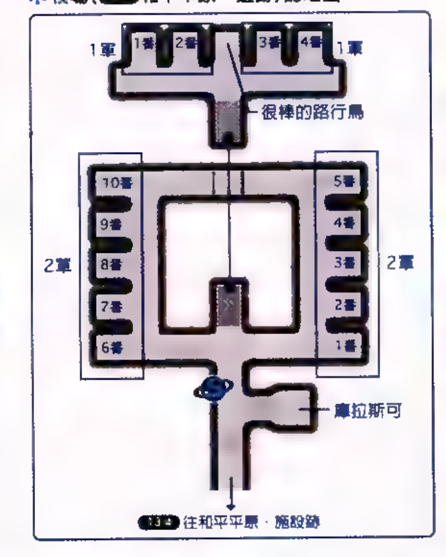
陸行鳥最多可以抓到14隻，其中4隻是優良陸行鳥，剩下的10隻為普通陸行鳥，牧場內的配置就如右圖。優良陸行鳥和普通陸行鳥雖然可以自由替換，但能派遣出去的只有優良陸行鳥而已。

要補捉陸行鳥或讓牠升級是須要野菜這項消耗物品。野菜有4種，除了重覆戰鬥可取得以外(→P.509)，在『陸行鳥牧場』一開始時庫拉斯可會給你21個基沙爾野菜(ギザールの野菜)和31個巴沙那野菜(パサーナの野菜)。



←和陸行鳥交談可以確認其能力，潛在能力只有在故事等級5的時候才會顯示。

＊牧場(135和平平原・遺跡)的地圖



＊陸行鳥的能力值

能力	解說
等級	能決定找到的物品種類，剛被抓到的時候是1，若是給牠特定的野菜將有可能提升到5。
氣力	影響逃跑機率和道具發現數目。一派遣出去就會減少，給牠巴沙那野菜便會恢復，增減範圍是0~100。
性格	分成活潑、普通、內向三種，和派遣地點是否合適有影響關係。如果很合適的話就不容易逃跑，而且也很容易找到很多道具。
潛在能力	顯示等級能上升多少，到等級5為止是無法由畫面上來確認的。

在主選單能做的事

在牧場和庫拉斯可交談後能打開主選單。在這裡選指令的話可以給牠吃野菜或派遣到各地。主選單的內容就如下表。另外要是有派遣的陸行鳥回來(或是逃跑)的話，和庫拉斯可交談後便會得到報告。



←當庫拉斯可在巡邏的時候，就算不直接和他交談，只要調查陸行鳥娃娃就能把他叫出來。

＊主畫面能做的事

指令	內容
養成(育成する)	給牧場中的陸行鳥吃野菜，好讓牠們升級
回復(回復する)	給牧場中的陸行鳥吃野菜，讓牠們回復氣力
看情報(情報見る)	可確認陸行鳥的能力和持有的野菜數量
養育野菜補給	補給養成和回復用的野菜數量
取消(やめる)	關閉主選單
派遣(派遣する)	將牧場中的優良陸行鳥派遣到各地去
替換(入れ替える)	將優良陸行鳥和普通陸行鳥交換
放生(逃がす)	將牧場中的陸行鳥放生，放生後將不會再回來
捕獲野菜補給	補給捕捉陸行鳥用的野菜數量
HELP	顯示出有關「陸行鳥牧場」的說明

撞天球
陸行鳥牧場
挖掘
水中格鬥賽
公司PR
尋找兒子的新娘
野狼賽跑
斷崖奔跑
海蠻射擊
抓猴子
射擊遊戲
射擊遊戲試練
尋找鄰居的猴子
遊覽塔調查
修行的成果
獲得秘藏的情報
秘密的任務
林恩探偵
不可思議的洞窟
新的洞窟
遺跡深處的洞窟
隱藏的迷宮
寶物天球收藏
辛拉君的風俗事典
辛拉君的人物事典
魯卡劇場
收集隱藏與術語辭典

捕捉 使用基沙爾野菜(ギザールの野菜)來捕捉陸行鳥

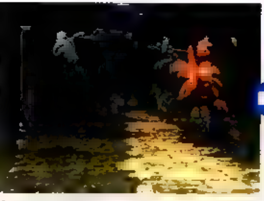
陸行鳥會在隨機戰鬥中跟著其他怪物一起出現(也有不會出現的區域)。只要先清除掉其他的怪物後再使用基沙爾野菜就能抓到陸行鳥。但是如果戰鬥拖太久陸行鳥有可能會逃走。無論如何都想抓到的話可以在其他怪物還沒逃跑前就先使用基沙爾野菜。這樣一來陸行鳥就暫時不會攻擊也不會逃跑，玩家可趁機先打倒其他敵人。

＊戰鬥時不會出現陸行鳥的地區

- ●米韓街道
- ●香菇岩街道
- ●馬卡拉尼湖
- ●培貝爾
- ●卡卡賽特山
- ●札那爾看炊遺跡

＊捕捉陸行鳥的注意點

- ●只要帶著基沙爾野菜，陸行鳥就會攻擊
- ●牧場無法再放更多陸行鳥(第15隻以後)時請跟庫拉斯可將多的放生。



↑陸行鳥和怪物一起出現，也有可能只出現一隻陸行鳥。



↑打倒四周的怪物後若攻擊到陸行鳥將會逃走。



↑只剩一隻的話就丟出基沙爾的野菜，這樣就行了。

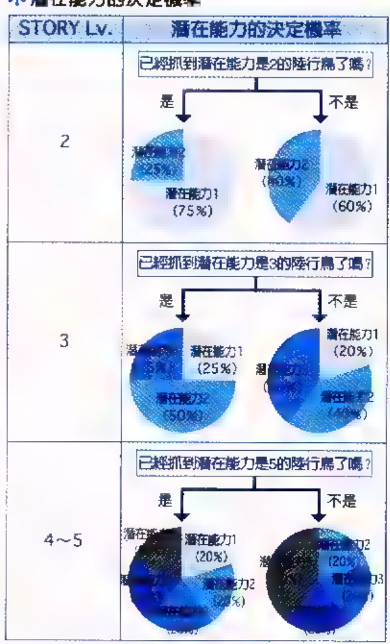
ULTIMANIA COLUMN 【性格與潛在能力的決定法則】

陸行鳥的性格隨著出現區域的不同而容易成為3種中的其中1種。詳細機率請參考下圖。另外，陸行鳥的潛在能力將會隨著故事等級和是否有抓到擁有特殊潛在能力的陸行鳥而改變機率(請看右圖)。另外，比現有故事等級還要高的陸行鳥是不會出現的。但是在故事等級4的時候則有可能抓到故事等級5的陸行鳥。

＊性格的決定機率

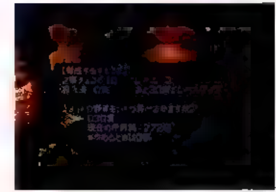
地點	性格的決定機率
齊力卡島 雷平原 比卡内爾沙漠	內向 (10%) [illegible] 普通 (10%)
舊瑟寺院 和平平原	內向 (10%) [illegible] 活潑 (10%)
比塞特島 幻光河 馬卡拉尼森林	普通 (10%) 內向 (80%) 活潑 (10%)

＊潛在能力的決定機率



養成與回復 給與野菜升級&回復氣力

給予留在牧場中的陸行鳥野菜的話可以提升牠的等級或回復氣力。能提升等級的野菜種類和個數就如下圖一樣將隨著陸行鳥的等級不同而不同。但是不管給多少個野菜都無法提升到比潛在能力高的等級。另外能回復氣力的是巴沙那野菜，回復量1個是10。

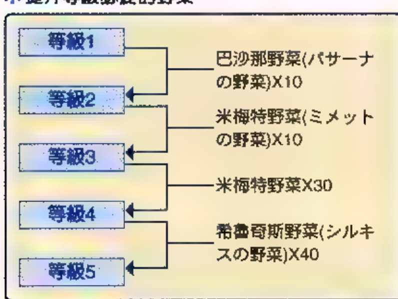


←選擇「養成（育成する）」，只要給予的野菜數達到規定的數量就能升級。



→選擇「回復（回復する）」時可以給與回復全部氣力的野菜。

＊提升等級必要的野菜



＊氣力的回復方法

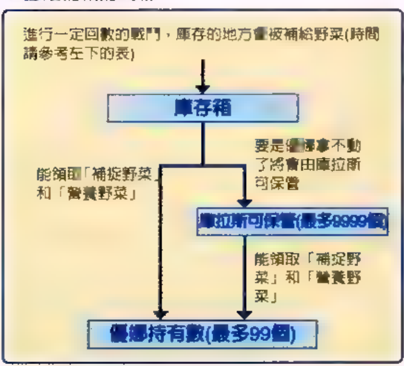
給與巴沙那野菜(パサーナの野菜)

※野菜1個可回復10個氣力，一次最多可以餵10個

野菜補給 戰鬥後庫拉斯可會補充野菜

能補捉陸行鳥後只要經過一定回數的戰鬥，庫拉斯可就會補充野菜。這些野菜只要選擇「補給補捉野菜(捕獲野菜補給)」或「補給營養野菜(栄養野菜補給)」就能取得。此時要是拿不動了(超過99個)，庫拉斯可就會暫時保管。

＊野菜補給的流程

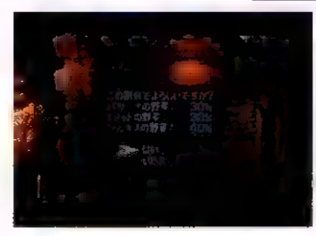


＊庫拉斯可補給野菜的數量和時間

STORY Lv.	補捉野菜 (ギザール)	營養野菜 (パサーナ, ミメット, シルキス)
2	戰鬥12回補5個	戰鬥6回補10個
3	戰鬥10回補5個	戰鬥6回補10個
4~5	戰鬥6回補5個	戰鬥5回補10個

營養野菜的分配

庫拉斯可會將巴沙那野菜(パサーナの野菜)、米梅特野菜(ミメットの野菜)、希魯基斯野菜(シルキスの野菜)當成營養野菜一併補給，但要如何分配這3種的補給數量其實是可以自由設定的。但是在故事等級2的時候只能拿到巴沙那野菜所以無法設定。同樣的在故是等級3時，除了希魯基斯野菜以外，可自由變更其他兩種野菜的分配。

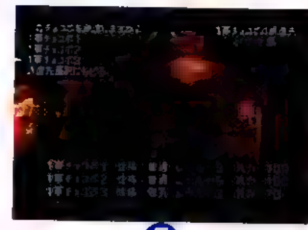


←提高想要野菜的百分比使能得到較多的數量。

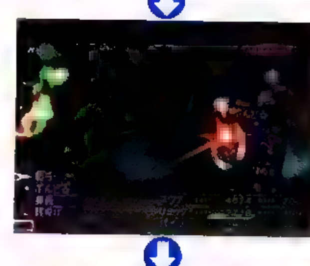
連載 讓優良陸行鳥到處去旅行

4隻優良陸行鳥可以派遣到各地去。派遣出去的陸行鳥每當優娜經過7次戰鬥後便會回到牧場，但是也有可能因此而逃跑。只要能平安回來，能得到的寶物最多4組(也會有什麼寶物都發現不到的情況)。

派遣的地點總共有12個，各地點和陸行鳥的相性有很大的影響。相性分成得意、標準、苦手3種，派遣回來時的氣力消耗量、寶物發現數都影響著逃跑機率(請參考右表)。派遣時記得先確認陸行鳥的相性，並選擇相性好的地點吧！



←選擇了派遣地點之後決定要派遣的陸行鳥，先考慮好性格和氣力



←派遣後進行7回以上的戰鬥，逃跑也算1回。



←和摩拉斯可交談會得知陸行鳥回來了或逃走的情報。

＊派遣的地點與相性對應

派遣地點	性格		
	活潑	普通	內向
比塞特島	△	[illegible]	○
貝力卡島	○	[illegible]	[illegible]
米禪街道	[illegible]	[illegible]	○
香菇岩街道	[illegible]	[illegible]	○
壽瑟	[illegible]	[illegible]	△
幻光河	△	[illegible]	○
雷平原	[illegible]	△	◎
馬卡拉尼	△	[illegible]	○
比卡內爾島	[illegible]	[illegible]	[illegible]
和平平原	[illegible]	[illegible]	△
卡卡賈特山	○	[illegible]	○
札那爾坎特遺跡	○	○	○

◎……得意、○……標準、△……苦手

＊相性的差別

相性	氣力減少量	發現寶物的數目	逃跑機率
得意	15	容易增多	低
標準	30	標準	標準
苦手	60	容易變少	高

✦寶物發現數量和逃跑機率✦

派遣的陸行鳥能發現的寶物數目和逃跑機率將借由下表的因素而增減。詳細的法則在514頁有解說，可以參考。

另外，派遣的陸行鳥會發現什麼寶物會由陸行鳥的等級和地點來決定(→P.512)。



←氣力和普通陸行鳥的數量都能參照出發時的狀況

＊左右寶物發現數的因素

發現數增加	發現數減少
●派遣地點的相性是「得意」 ●普通陸行鳥的數量多	●派遣地點的相性是「苦手」 ●普通陸行鳥的數量少

＊左右逃跑機率的要素

機率下降	機率上升
●派遣地點的相性是「得意」 ●派遣時的氣力高 ●普通陸行鳥的數量多	●派遣地點的相性是「苦手」 ●派遣時的氣力低 ●普通陸行鳥的數量少

很棒的陸行鳥　讓特別的陸行鳥出任務

完成支線劇情『遺跡深處的洞窟』(→P.604)後，便能抓到很棒的陸行鳥(すんごいチョコボ)。不同於一般陸行鳥的是，很棒的陸行鳥可以派遣去完成以下3種任務。另外，很棒的陸行鳥有著疲勞度這項隱藏的數值存在(畫面上無法看到)，任務的成果會隨著這數值而改變。



←完成任務後，很棒的陸行鳥的疲勞度便會上升，要讓牠恢復的話就選擇「待機」吧！

＊很棒的陸行鳥的補捉方法

滿足下面Ⓐ Ⓑ的條件後去牧場
Ⓐ1~5的各等級陸行鳥分別派出3次以上而且有回來
Ⓑ優良的陸行鳥都是等級5

▼

發現洞窟(遺跡深處)後在最深處能發現很棒的陸行鳥

＊很棒的陸行鳥的特徵

- 抓到一次後不會逃跑
- 要牠出任務時須直接交談
- 沒有性格、氣力、等級的能力屬性但有疲勞度(0~100)

任務❶　派遣支援

支援派遣出去的優良陸行鳥。在很棒的陸行鳥出發到回來為止，只要派出優良陸行鳥的逃跑機率就會變成像右圖那樣。很棒的陸行鳥的疲勞度若到96以上的話就會變的容易逃跑，這點要多注意。

另外，出發去支援的很棒的陸行鳥在優娜戰鬥10~17回以後會回到牧場，疲勞度+15。

＊「派遣支援」的逃跑機率變化

疲勞度	派遣出去的優良陸行鳥逃跑機率
0	通常的0.3倍
1~30	通常的0.5倍
31~50	通常的0.6倍
51~75	通常的0.8倍
76~95	和平常一樣
96~100	通常的1.2倍

任務❷　蘇比拉探險

能派遣到優良陸行鳥能去的12個地方尋寶。發現的寶物會隨著疲勞度來決定。例如疲勞度是40，而等級1~3的優良陸行鳥所能發現的寶物就是道具等級B~D中的0~4個。(詳細請參照512頁)獲得的寶物可從出現在很棒的陸行鳥背後的寶箱取得。

另外，出去探險的很棒的陸行鳥在優娜戰鬥15~22回以後會回到牧場，疲勞度+30。

＊蘇比拉探險能發現的寶物候補

疲勞度	發現數	陸行鳥的等級	道具等級
0	0~5個	等級1~4	A~D
1~30	0~5個	等級1~4	B~D
31~50	0~4個	等級1~3	B~D
51~75	0~3個	等級1~3	C~D
76~95	0~2個	等級1~2	C~D
96~100	0~1個	等級1	D



←不先拿出寶箱中的東西就派牠去下一個地方尋寶的話，寶物就會消失。

任務❸　待機

在牧場待機回復疲勞度。在待機時優娜每戰鬥一次，很棒的陸行鳥的疲勞度就會回復一些。另外，就算沒指示「待機」任務，通常很棒的陸行鳥支援或探險結束後會回到牧場，只要優娜去牧場看牠們便會自動成為待機狀態。因此並不須要特別指示很棒的陸行鳥「待機」的任務。

特殊事件 派遣陸行鳥時會發生的事

將優良陸行鳥派遣到各處後，除了得到寶物以外，也有可能發生以下列表中的事件。要玩到所有隱藏事件或集齊全部的效果配置盤就必須觸發這些事件。另外，這些事件發生時，陸行鳥不會撿拾任何寶物回來。



⬅要撿到效果配置盤就非得派遣氣力100的陸行鳥去不可。

＊陸行鳥派遣的特殊事件

發生條件	發生的事件	結果
等級4以上的陸行鳥從米韓街道回到了牧場	在米韓街道發現洞窟入口	發生支線劇情「不可思議的洞窟」(→P.598)
派遣陸行鳥到比卡内爾島(不管等級)	第一次派去的陸行鳥一定逃跑	在支線劇情「挖掘(發掘)」中開始能挖掘砂漠中央部(→P.521)
派出氣力不到100的陸行鳥沒發現任何道具就回來	拾到效果配置盤「勇者的騎行」「力之追求者」	可得到效果配置盤（發生兩次便能兩個都得到）

拾得的物品 一次最多能發現4組的寶物

派遣的陸行鳥如以下的列表，對應派遣地點和等級也有可能發現4組的寶物。4組的寶物分成道具等級A～D，道具等級C和D是較容易發現的，B是比較難發現的，而發現A的機率則是非常的低。優良陸行鳥最多一次可同時發現4組的寶物，各道具等級的詳細請參考P.514。

＊發現寶物列表

派遣地點	陸行鳥的等級	可能獲得的寶物			
		道具等級D	道具等級C	道具等級B	道具等級A
比塞特島	等級1	ポーション	ポーション×2	ポーション×3	ポーション×4
	等級2	ハイポーション	フェニックスの尾	エーテル	エーテルターボ
	等級3	ハイポーション×2	フェニックスの尾×2	エーテル×2	エーテルターボ×2
	等級4	ハイポーション×3	フェニックスの尾×3	エーテル×3	エクスポーション
	等級5	ハイポーション×4	フェニックスの尾×4	エーテル×4	エリクサー
賈力卡島	等級1	やすもの手榴弾	やすもの手榴弾	手榴弾	手榴弾×2
	等級2	手榴弾×3	M爆弾	M爆弾×2	石化手榴弾
	等級3	手榴弾×4	L爆弾×2	L爆弾×2	石化手榴弾×2
	等級4	S爆弾	L爆弾×3	睡眠手榴弾×2	チタンバングル
	等級5	M爆弾	沈黙手榴弾×4	星のペンダント×2	毒の衝撃
米韓街道	等級1	金の針	金の針×2	金の針×4	金の針
	等級2	万能薬	目薬	沈黙手榴弾	銀の腕輪
	等級3	万能薬×2	目薬×2	沈黙手榴弾×2	金の腕輪
	等級4	万能薬×3	目薬×3	沈黙手榴弾×3	ルーンの腕輪
	等級5	万能薬×4	目薬×4	ホワイトケープ×4	沈黙の衝撃
香菇岩街道	等級1	魚のウロコ	魚のウロコ×2	魚のウロコ×3	魚のウロコ×4
	等級2	龍のウロコ	水の魔石	水の指輪	浄水の指輪
	等級3	龍のウロコ×2	水の魔石×2	水の一閃	雷と水の閃光
	等級4	龍のウロコ×3	水の魔石×3	水神の指輪	雷と水の指輪
	等級5	龍のウロコ×4	水の魔石×4	銀ぶちメガネ	暗闇の衝撃

派遣地點	陸行鳥的等級	可能獲得的寶物			
		道具等級D	道具等級C	道具等級B	道具等級A
露瑟(ジョゼ)	等級1	星のカーテン	星のカーテン×2	星のカーテン×3	星のカーテン×4
	等級2	月のカーテン	光のカーテン	魔力の薬	体力の薬
	等級3	月のカーテン×2	光のカーテン×2	魔力の薬×2	体力の薬×2
	等級4	月のカーテン×3	光のカーテン×3	魔力の秘薬	体力の秘薬
	等級5	月のカーテン×4	光のカーテン×4	ねじりはちまき	眠りの衝撃
幻光河	等級1	毒消し	毒消し×2	毒消し×3	毒消し×4
	等級2	万能薬	聖水	回復の泉	エーテル
	等級3	万能薬×2	聖水×2	回復の泉×2	エーテルターボ
	等級4	万能薬×3	聖水×3	回復の泉×3	リジェネリング
	等級5	万能薬×4	聖水×4	回復の泉×4	回復の腕輪
雷平原	等級1	電気玉	電気玉×2	電気玉×3	電気玉×4
	等級2	落雷玉	雷の魔石	雷の指輪	天雷の指輪
	等級3	落雷玉×2	雷の魔石×2	雷の一閃	雷と水の指輪
	等級4	落雷玉×3	雷の魔石×3	雷神の指輪	雷と水の閃光
	等級5	落雷玉×4	雷の魔石×4	黒のチョーカー	混乱の衝撃
(マカラーニャ)馬卡拉尼	等級1	ポーション	ポーション×2	ポーション×3	ポーション×4
	等級2	ハイポーション	フェニックスの尾	フェニックスの尾×3	メガフェニックス
	等級3	ハイポーション×2	フェニックスの尾×2	フェニックスの尾×4	メガポーション
	等級4	ハイポーション×3	フェニックスの尾×3	メガフェニックス	メガポーション×2
	等級5	ハイポーション×4	フェニックスの尾×4	やすらぎのポプリ×2	怒りの衝撃
(ビーカネル島)比卡內爾島	等級1	ボムのかけら	ボムのかけら×2	ボムのかけら×3	ボムのかけら×4
	等級2	ボムの魂	炎の魔石	炎の指輪	烈火の指輪
	等級3	ボムの魂×2	炎の魔石×2	炎の一閃	炎と氷の指輪
	等級4	ボムの魂×3	炎の魔石×3	炎神の指輪	炎と氷の閃光
	等級5	ボムの魂×4	炎の魔石×4	金のアンクレット	石化の衝撃
(ナギ平原)和平平原	等級1	ポーション	ポーション×2	ポーション×3	ポーション×4
	等級2	魔除薬	チョコボの尾	銀の砂時計	金の砂時計
	等級3	魔除薬×2	チョコボの尾×2	銀の砂時計×2	金の砂時計×2
	等級4	魔除薬×3	チョコボの尾×3	銀の砂時計×3	チョコボの羽
	等級5	魔除薬×4	チョコボの尾×4	光るトンボ玉	停止の衝撃
(ガガゼト山)卡卡賈特山	等級1	南極の風	南極の風×2	南極の風×3	南極の風×4
	等級2	北極の風	冷気の魔石	氷の指輪	極光の指輪
	等級3	北極の風×2	冷気の魔石×2	氷の一閃	炎と氷の閃光
	等級4	北極の風×3	冷気の魔石×3	氷神の指輪	炎と氷の指輪
	等級5	北極の風×4	冷気の魔石×4	天使のイヤリング	死の衝撃
(ザナルカンド遺跡)札那爾坎特遺跡	等級1	やまびこそう	やまびこそう×2	やまびこそう×3	やまびこそう×4
	等級2	万能薬	魔除薬	銀の砂時計	エーテル
	等級3	万能薬×2	魔除薬×2	金の砂時計	エーテルターボ
	等級4	万能薬×3	魔除薬×3	金の砂時計×2	休まずのワッペン
	等級5	万能薬×4	魔除薬×4	きれいなガラス玉	遅れの衝撃

(スペシャル)特別			
	等級1	ハイポーション	手榴弾
	等級2	エーテル	チョコボの尾
	等級3	メガポーション	チョコボの羽
	等級4	エクスポーション	ヒュプノクラウン
	等級5	エーテルターボ	エリクサー

※沒發現到道具等級(グレード)A~D之中的寶物也沒有發現到效果配置量的時候會隨機得到「特殊(スペシャル)」中的其中一種。(但是出發時氣力為100的陸行鳥不會撿到任何東西)

ULTIMANIA COLUMN【發現的寶物和逃跑機率的決定法則】

發現寶物的決定流程

派遣出去的陸行鳥會撿回什麼寶物將以下面的流程來決定。另外發現寶物的機率在出發時就已經被決定好了，但實際上是否能找到寶物將會在回到牧場的時候(就是便哪跟庫拉斯可(クラスコ)交談的時候)會被判定。

❶基本發現率的決定

首先，基本計算的「基本發現率」可由右邊的算式算出來。由和派遣地點的相性和出發時普通陸行鳥(チョコボ)有幾隻來決定。

> 相性值×(1+0.02×出發時普通陸行鳥的數量)
> ※「相性值」是「得意」時為78，「標準」時為60，「苦手」時為42

↓

❷判定能否發現物品和發現道具等級(グレード)

如右表所示來判定能否發現道具等級A~D的寶物。因為一判定後就是一整個道具等級，所以要是運氣好的話，也有可能一次就發現全部的寶物。

道具等級	發現率
D、C	基本發現率(%)
B	基本發現率x0.3(%)
A	(基本發現率x5+道具等級B~D的發現數)÷100(%)

發現數個 → 得到發現的寶物

沒發現半個 ↓

❸出發時的氣力判定

派遣出去的陸行鳥出發時氣力若不是100的話就能發現道具等級A~D以外的寶物。

氣力是100的話 → 沒發現任何東西

氣力不是100的話 ↓

❹決定發現的效果配置盤種類

決定發現效果配置盤的「勇者的騎行(勇者の騎行)」或「力之追求者(力の追及者)」的機率。機率各為50%。

決定得到的是已經入手的效果配置盤 → 以陸行鳥的等級來決定得到的是「特別(スペシャル)」中的其中一種道具

(左)決定得到的是尚未入手的效果配置盤 ↓

❺陸行鳥等級判定

以右表的發現率為基準來進行是否能發現效果配置盤的最後判定。陸行鳥的等級越高越容易發現效果配置盤。

陸行鳥的等級	發現率	陸行鳥的等級	發現率
等級1	10%	等級4	70%
等級2	50%	等級5	80%
等級3	60%		

發現了 → 得到發現的效果配置盤

沒發現 → 以陸行鳥的等級來決定得到的是「特別(スペシャル)」中的其中一種道具

逃跑機率的決定法則

派遣的陸行鳥逃跑機率由下列的式子來決定。式子裡的「逃亡值」如右表所示，由出發時的氣力和派遣地點的相性來決定。另外，在派遣出去的陸行鳥回來前記錄起來的話，要是陸行鳥逃跑了還可以重來一次(→P.713)。

> 逃亡值X(1-0.05X出發時普通陸行鳥的數量)

＊逃跑機率和逃亡值的決定法則

相性	出發時的氣力	逃亡值
得意	0~29	15~100之内隨機
	30~100	15
標準	0~49	20~100之内隨機
	50~100	20
苦手	0~69	30~100之内隨機
	70~100	30

SUB-EVENT 03 STORY Lv.

挖掘(発掘)

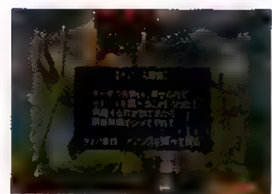


在比卡内爾砂漠中，阿爾貝特族正在進行物品的挖掘工作
只要能幫他們的忙，不只是能得到多種道具還能得到賞金，
可算是一舉數得。

時期	故事等級1給娜妲菈(ナーダラ)看介紹信(紹介状)後，或是完成故事等級2的任務【綠洲調查(オアシス調査)】之後	地點	比卡内爾(ビーカネル)砂漠

開始條件 跟娜妲菈(ナーダラ)看由吉布爾(ギップル)給與的介紹信(紹介状)

首先先到喬瑟寺院(ジョゼ寺院)找吉布爾(ギップル)拿取介紹信(紹介状)(→P.348)，然後把它拿給比卡内爾(ビーカネル)砂漠西部的娜妲菈(ナーダラ)看(→P.354)。完成以上步驟後，再滿足各個區域能夠挖掘的條件後便可以在各區進行挖掘了(各區的挖掘條件請參考P.519)。

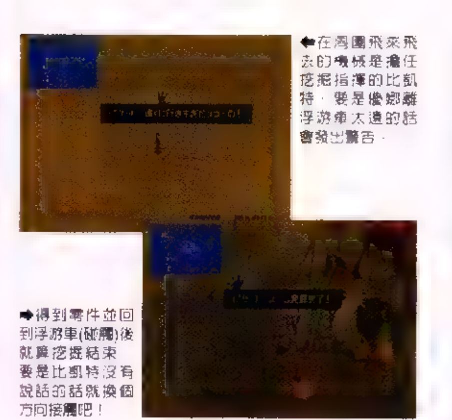


←在故事等級1時沒有讓他看介紹信(紹介状)的話，到故事等級2的時候完成任務【綠洲調查(オアシス調查)】之後也能進行挖掘。

基本規則 60秒以内得到零件(パーツ)並拿回浮游車(ホバー)

跟萊達(ライダー)交談後，能進行挖掘的區域名便會顯示出來。選擇想挖掘的區域並去到該處便能開始挖掘。畫面左上的導引地圖會在5個挖掘地點(黃色的X1個和白色的X4個)表示出來，把優娜(黃色的▲)移動到打X的部分吧！移動到挖掘地點後，優娜會開始自動挖掘，並將埋藏的東西找出來。但是有時候也會有怪物躲在裡面，這點得特別注意(→P.516)。

限制時間每一回是60秒。只要在時間變成0之前在黃色的打X部分挖掘到零件(パーツ)並拿回浮游車(ホバー)的話就算挖掘成功，在浮游車回到營區的時候將能得到一些賞金(→P.517)。另外，若時間到了卻沒有挖掘到零件就回到浮游車選擇放棄的話將會得不到賞金。



←在周圍飛來飛去的機械是擔任挖掘指導的比凱特，要是優娜離浮游車太遠的話會發出警告。

→得到零件並回到浮游車(破爛)後就算挖掘結束，要是比凱特沒有說話的話就換個方向挖掘吧！

畫面的看法

❶地圖導引……能確認優娜的現在位置和浮游車、挖掘地點

❷TIME……所剩時間。在變成0之前沒有回到浮游車的話就算挖掘失敗

❸浮游車……結合營區跟挖掘場地的交通工具。在地圖導引上是以黃色的■來表示

❹對手……和優娜們一樣在挖掘的人物。在地圖導引上是以白色的▲來表示

挖掘地點的種類和挖出來的東西

在5個挖掘點會挖掘到的物品如下表，如果不想挖出怪物而想有效的獲得資金的話，只要挖黃色打X部分就行了。但是砂漠西部以外的地區，在挖掘開始後的一定時間(3、8、17、33秒隨機一個)後才會在地圖導引上出現黃色的X，在出現之前是無法挖出任何零件(パーツ)的。

＊挖掘地點的種類

X的顏色	挖掘出來的東西	出現數目
黃	零件	1
白	寶物	3
	怪物	1

※挖出來的寶物種類請參考P.519～521頁

＊能挖掘到的東西

種類	解說
零件	馬其那派(マキナ派)在收集的機械零件。得到這些東西回到浮游車的話就算挖掘成功。零件分成攻擊、防禦、特殊和廢棄物4種類。除了廢棄物以外，其他3種還各分成A、S、Z這3階段。另外，各零件的取得數目將會影響到任務H【挑戰馬其那派的自信作(マキナ派の自信作に挑戦)】(P.457)。
寶物	埋在砂裡的道具、金錢、硬幣、裝飾品。就算時間到了使得挖掘失敗，這些寶物還是會留在玩家身上。
怪物	潛浮在砂裡的怪物。挖到這些東西時便會強制的進入戰鬥(就算裝備避魔腕輪也沒辦法避免戰鬥)。

未確認物

在挖掘中途有可能會出現未確認物接近的警報。在警報響了之後，地圖上會出現許多紅色的▲向優娜接近。只要碰觸到的話就會進入和安格拉曼尤(アンラ・マンユ)的戰鬥。這場戰鬥是可以逃跑的，因此不用急著逃回浮游車去。如果無論如何都想躲開戰鬥的話，就儘早完成挖掘(安格拉曼尤的應付法請參考P.384)。另外，故事等級5的時候，出現的怪物會由安格拉曼尤變成右圖的怪物。

＊未確認物的出現條件

挖掘開始後會以20%的出現機率，會出現的話將在開始挖掘後的1、3、4、8秒隨機響起警報

＊故事等級5發生未確認物時出現的怪物

挖掘地區	出現的怪物
砂漠西部	飛行邪眼(フライアイ)+殺人獵犬(キラーハウンド)
砂漠南部	飛行邪眼+殺人獵犬
砂漠東部	馬其那射手(マキナシューター)
砂漠北部	茲(ズー)
砂漠中央部	不會出現

挖掘排行榜(ランク)

挖掘結束後回到營區，此時系統會依據挖掘回數、成功回數、失敗回數並依照右邊的法則來決定挖掘的階級。挖掘階級在執行一定次數的挖掘行動並某足其條件後便會上升，不過並沒有什麼特別的好處。

＊挖掘階級的決定法則

- 從挖掘現場回到營區時的成功回數為15、30、60、90、120、150、180的任一回數時將判定為提升挖掘階級。成功數在180以上的話，每增加一次成功回數就會再判定一次
- 執行判定時，成功回數比失敗回數多的話將會提升1段階級
- 挖掘階級從一開始的『挖掘初心者』起，每一段階的稱號由『挖掘中級者』→『挖掘上級者』→『挖掘大師(マスター)』

←雖然成為了挖掘大師，但並沒有得到任何道具也沒有得到更多的賞金。

綠洲 旅行者的休息場所

在故事等級2中完成任務 8【綠洲調查(オアシス調查)】後，便能自由出入綠洲了。在綠洲雖然不能進行挖掘，但依照右表的機率會有寶箱流到在旅行團駐紮的泉邊。因此常去拜訪是比較好的。

＊在綠洲發生的事情和機率

發生的事	機率
有旅行商隊(※1)	25%
有東西流到泉邊	70%
什麼都沒有	5%

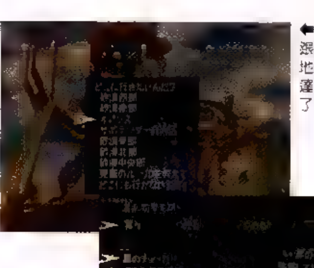
※1　只限故事等級3之後

＊會流到泉邊的寶物機率

寶物名稱	機率
普通的寶箱	20%
阿爾貝特型寶箱	30%
空寶箱	20%
垃圾(空瓶)	10%
垃圾(空罐)	10%
迷路的海豚	10%

＊普通寶箱和阿爾貝特型寶箱的內容

普通的寶箱	阿爾貝特型寶箱
●ポーション	●ハイポーション
●ハイポーション	●エーテル
●フェニックスの尾	●メガフェニックス
●毒消し	●万能薬



⬅要去綠洲就跟去其他挖掘地區一樣跟萊達交談就行了。

➡旅行團所販賣的東西雖然很貴但都是很重要的東西(→P.225)。

賞金判定 在喬瑟寺院(ジョゼ寺院)回答問題提高賞金

挖掘成功時得到的賞金如右表所示，除了隨著故事等級變化以外，在 4-2 的喬瑟寺院(ジョゼ寺院)・居住區(右)的挖掘查定機械接受判定也可以提昇賞金。判定的流程如下。在接受判定後若沒有再挖掘5回以上的話就不能接受下一次的判定。另外，挖掘查定機提出的問題可參考P.518。

＊提昇賞金的合格條件

故事等級	合格條件	故事等級	合格條件
1	5點以上	3	8點以上
2	7點以上	5	11點以上

＊賞金的起始值和上限值

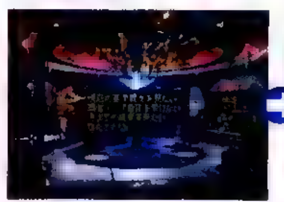
故事等級	賞金		故事等級	賞金	
	起始值	上限值		起始值	上限值
1	100	150	3	200	400
2	150	300	5	300	850

※賞金的上限也有可能發生比上表還低的情況(→P.518頁)
另外只要故事等級一提昇，賞金便會恢復成起始值

＊賞金查定合格時的賞金提昇額度

上回查定合格後挖掘成功的回數X5基爾

❶啟動查定機械



⬆進行某種程度的挖掘行動後(最少5次以上)對放在喬瑟寺院(ジョゼ寺院)的挖掘查定機械按下●按鈕便能啟動。

❷回答問題



⬆選擇「想接受賞金提昇的查定(賞金アップ查定を受けたい)」後，挖掘查定機會提出6個問題。

❸發表結果



⬆依照玩家的回答來打成績，只要能得到規定的點數，就能依照挖掘次數來提昇賞金。

✲問題會從問題1~6中隨機選出一個來問，總共6題

問題序號	問題	回答的計分		
		是	不是	都不是
問題1	発掘するのは生活のためだ	2	1	0
	ギルがあれば発掘しない	1	2	0
	発掘は暇つぶしにすぎない	0	2	1
	マキナ派発展のための発掘だ	2	0	1
	思わぬお宝を発掘するためだ	2	0	1
	できれば遊んで暮らしたい	1	2	0
	発掘が楽しくて仕方ない	1	0	2
	発掘できれば賞金は安くていい	0	2	1
	食べるために働いている	0	1	2
	本当は嫌だが仕方なく発掘している	1	0	2
問題2	賞金が増えたら買い物したい	1	2	0
	賞金が増えたらその分は貯金だ	2	0	1
	自分の働きぶりから言って賞金アップは当然だ	1	0	2
	賞金が上がれば、やる気も上がる	2	0	1
	増えた賞金は遊びにつぎこむ	0	1	2
	賞金が上がっても、さらに上がるよう努力を続ける	2	0	1
	豊かな暮らしのためにはより多くのお金が必要だ	2	1	0
	お金にこだわりすぎるのは見苦しい	1	0	2
	お金よりも心を豊かにしたい	1	0	2
	使いみちがあるわけではないがお金があるに越したことはない	1	2	0
問題3	働くのが好きだ！	2	0	1
	仕事には適度な手抜きが必要だ	1	0	2
	仕事は嫌いだが、お金は好き	0	1	2
	怒られなければ、さぼってもよし！	0	2	1
	働くことは自分には向いていない	0	2	1
	自分には、発掘よりも向いた仕事があるに決まっている	0	1	2
	一生懸命働くのはかっこわるい	0	2	1
	発掘しているときの汗は快い	2	1	0
	やりかけたことは責任をもって最後までやりぬく	2	0	1
	イヤなことがあればとんずらすると決めている	0	2	1
問題4	発掘に夢中になって時間を忘れる	0	1	2
	発掘なんて、もうあきた	0	1	2
	もっといいものを発掘したい	2	0	1
	発掘しているとイライラする	1	2	0
	発掘に行くのが面倒だ	2	0	1
	他のことを忘れて発掘に熱中する	0	2	1
	発掘にはロマンがある	2	0	1
	発掘中に寝てしまったことがある	0	2	1
	発掘をいつやめるか常に考えている	1	2	0
	発掘のないスピラなんて考えられない	2	0	1
問題5	近所でもホバーがあればホバーに乗っていく	2	0	1
	機械は人を豊かにする	1	0	2
	もっと機械に頼るべきだ	1	0	2
	機械は便利だが好きではない	1	2	0
	機械など破壊すべきだ	0	2	1
	人間も機械と変わらない	0	1	2
	機械を信じすぎるのは危険だと思う	2	0	1
	機械を嫌いすぎる人間は心が狭い	1	0	2
	機械によって便利になったが代わりに何かを失った気がする	0	1	2
	機械なしの生活なんて考えられない	2	0	1
問題6	心の中ではギップルをギッポーと呼んでいる	2	0	1
	よかれと思ったのに？	2	0	1
	将来はバラ色だ！	0	2	1
	将来はイバラの道だ！	1	2	0
	忘れっぽい？	0	2	1
	マキナ派バンザイ！	1	0	2
	ギップルバンザイ！！	2	0	1
	ビックリよりドッキリだ	2	1	0
	人間は疲れがエネルギー源だ	0	2	1
	弱気は勇気の裏返し	0	1	2

※在作質問的時候，會從「問題1」～「問題6」的問題中，隨機選出一個問題來作質問

ULTIMANIA COLUMN【賞金上限的計算方法】

各故事等級的賞金上限由右表的計算式來決定。簡單的說，就是隨著之前的故事等級和之前賞金的上限而改變，只要常接受提昇賞金的查定，上限也會越來越高。



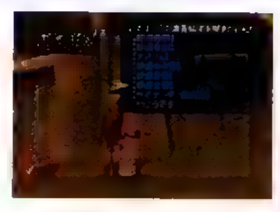
⬅要是不常挖掘(或查定)的話賞金的上限有可能比P.517頁的值還低。

✲各故事等級的賞金上限計算式

故事等級	計算式
1	150
2	200 +(等級1結束時的賞金-100)x2
3	250 +(等級2結束時的賞金-150)÷3 +(等級1結束時的賞金-100)x2
5	500 +(等級3結束時的賞金-200)÷2 +(等級2結束時的賞金-150)÷3x2 + (等級1結束時的賞金-100)x3

挖掘地區 隨著故事等級的提昇能挖掘的地點也會變多

能挖掘的地區為下表的5個地區，但是並非一開始就能到所有地方去挖掘，隨著故事等級的提昇並滿足特定條件後才能去該地區挖掘。挖掘地所發生的事件及發現的道具有所不同，因此應該以隊伍的實力高低來決定出發的地點。



←各地區的特徵可向該地的阿爾貝特（アルベド）族的男人打聽

＊能進行挖掘的地區

地區	故事等級					能挖掘的時間
	1	2	3	4	5	
砂漠西部	○	○	○	—	○	任務■【阿爾貝特機械的零件挖掘（アルベド機械の部品発掘）】開始時（※1）
砂漠南部	—	○	○	—	○	任務■【綠洲調查（オアシス調査）】完成後（※2）
砂漠東部	—	—	○	—	○	任務■【尋找仙人掌人（サボテンダー探し）】開始時
砂漠北部	—	—	○	—	○	任務■【尋找仙人掌人（サボテンダー探し）】開始時
砂漠中央部	—	—	—	—	○	支線劇情「陸行鳥牧場（チョコ牧場）」將全部陸行鳥送去探索之後開啟（ビーカネル島之後）（※5）

※1……如果沒有完成此任務就到故事等級2的話則需至完成任務■【綠洲調查(オアシス調查)】才行

※2……只有在等級2開始挑戰「挖掘」的時候，在沙漠西部挖掘前無法選擇

地區① 砂漠西部(故事等級1～)

黃色的X一定會在挖掘開始時同時出現在地圖導引上，所以要拿零件並不困難。但是除了優娜們以外還有其他人(對手)也在，如果被他們優先開挖的話東西就會被奪走，所以要特別注意。(被奪走的東西若是零件的話就算挖掘失敗)如果一開始在地圖沒看到黃色的X的話，總之還是先往對手的方向移動吧！

←先在黃色X的地方開挖取得零件然後再去挖白色的地方

➡白色的▲是對手，注意不要讓他搶先一步了。

＊各種類型的零件出現率

攻擊零件 ＞ 防禦零件 ＞ 特殊零件

＊零件階級的決定機率

故事等級	零件階級			
	廢棄物	A	S	Z
1	10%	53%	21%	16%
2	10%	54%	24%	12%
3	10%	45%	30%	15%
5	10%	27%	48%	15%

＊挖掘能得到的道具

- ●ポーション
- ●ハイポーション
- ●ハイポーション×2
- ●メガポーション
- ●エーテル
- ●エーテルターボ
- ●フェニックスの尾
- ●毒消し×2
- ●毒消し×5
- ●金の針×2
- ●金の針×5
- ●目薬×2
- ●やまびこそう×2
- ●聖水×2
- ●聖水×5
- ●万能薬
- ●200ギル
- ●500ギル
- ●1000ギル
- ●3000ギル
- ●アルベド語辞書

＊挖掘能得到的硬幣

故事等級	能得到的硬幣	
1～2	●ヘルムコイン ●ザルワーンコイン ●コヨーテコイン ●ブリンコイン ●ブルブレアコイン ●ズーコイン	●ウォームコイン ●機士コイン ●ファントムコイン ●ホーンズコイン ●ドレイクコイン ●モルボルコイン
3、5	●ギガースコイン ●エレメンタルコイン ●ブレードコイン ●ベヒーモスコイン ●キマイラコイン ●クァールコイン	●トゥームコイン ●鉄巨人コイン ●ククルカンコイン ●アダマンタイマイコイン ●デーヴァコイン ●オチューコイン

地區② 砂漠南部(故事等級2～)

黃色的X在挖掘開始時同時出現在地圖導引上的情況比較多(→P.516)。離浮游車(ホバー)太遠的話當黃色的X顯示時有可能因為時間不夠而來不及。另外，故事的展開有可能會遇到大赤屋(→P.483)。



←有時候會出現恐龍渡鶏(シパーフ)來阻擋玩家的去路。

＊各種類型的零件出現率

攻擊零件 ＞ 防禦零件 ＞ 特殊零件

＊零件階級的決定機率

故事等級	零件種類			
	廢棄物	A	S	Z
2	10%	54%	24%	12%
3	10%	45%	30%	15%
5	10%	27%	48%	15%

＊挖掘能得到的道具

- ●ポーション
- ●やすもの手榴弾
- ●やすもの手榴弾×2
- ●やすもの手榴弾×3
- ●手榴弾
- ●手榴弾×2
- ●S爆弾×2
- ●M爆弾×2
- ●L爆弾×2
- ●沈黙手榴弾
- ●暗闇手榴弾
- ●石化手榴弾
- ●ボムのかけら
- ●ボムの魂×2
- ●南極の風
- ●北極の風×2
- ●電気玉
- ●落雷玉×2
- ●魚のウロコ
- ●龍のウロコ×2
- ●200ギル
- ●400ギル
- ●1000ギル
- ●4000ギル
- ●アルベド語辞書

＊挖掘能得到的硬幣

故事等級	能得到的硬幣	
2	●ヘルムコイン ●ザルワーンコイン ●ヨヨーテコイン ●プリンコイン ●プルプレアコイン ●ズーコイン	●ウォームコイン ●機士コイン ●ファントムコイン ●ホーンズコイン ●ドレイクコイン ●モルボルコイン
3、5	●ギガースコイン ●エレメンタルコイン ●ブレードコイン ●ベヒーモスコイン ●キマイラコイン ●クァールコイン	●トゥームコイン ●鉄巨人コイン ●ククルカンコイン ●アダマンタイマイコイン ●デーヴァコイン ●オチューコイン

地區③ 砂漠東部(故事等級3～)

在這個地區出現的敵人都是馬其那種族，所以隊伍要是沒有相當程度的等級是會很危險的。另外在完成任務Ⅴ【沙漠的最終決戰(砂漠の最終決戦！)】前有可能會出現綠色的X。該點會有馬其那族的骨骸散落，只要站在特定的位置(參照圖片)就會受到馬其那的偷襲，並進入與馬其那獵人(マキナハンター)的4連戰。另外，對戰結束後會強制回到營區，以後也不會再出現綠色的X了。



←要是站在這個位置的話馬其那們就會襲擊過來。不想打的話就盡量避免接近吧！

＊各種類型的零件出現率

特殊零件 ＞ 防禦零件 ＞ 攻擊零件

＊零件階級的決定機率

故事等級	零件種類			
	廢棄物	A	S	Z
3	10%	45%	30%	15%
5	10%	27%	48%	15%

＊挖掘能得到的道具

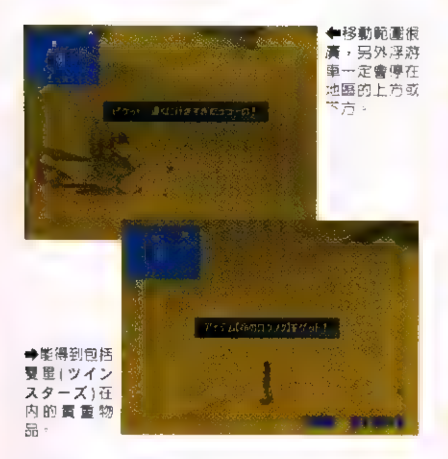
- ●ポーション
- ●ハイポーション
- ●ハイポーション×2
- ●エーテル
- ●フェニックスの尾
- ●メガフェニックス
- ●金の針×5
- ●目薬×5
- ●やまびこそう×5
- ●万能薬
- ●パワーグローブ
- ●1000ギル
- ●5000ギル
- ●アルベド語辞書

＊挖掘能得到的硬幣

- ●ボムコイン
- ●マジックポットコイン
- ●サボテンダーコイン
- ●ディフェンダーコイン
- ●キノココイン
- ●バリカーコイン
- ●トンベリコイン
- ●ドラゴンコイン
- ●クリーパーコイン
- ●クモコイン
- ●ピラニアコイン
- ●サハギンコイン

地區④ 砂漠北部(故事等級4～)

這是會出現茲(ズー)和砂蟲(サンドウォーム)等巨大魔物的危險地區。從白色的X出現敵人時會和這些敵人進入戰鬥，所以先好好鍛鍊隊伍後再來挑戰比較好。不過在這能得到的寶物都是貴重的好東西。另外第一次來此地區，一定會強制的和茲戰鬥。



⬅移動範圍很廣，另外浮游車一定會停在地區的上方或下方。

➡能得到包括雙星(ツインスターズ)在內的貴重物品。

＊各種類型的零件出現率

特殊零件 ＞ 防禦零件 ＞ 攻擊零件

＊零件階級的決定機率

故事等級	零件種類			
	廢棄物	A	S	Z
3	10%	45%	30%	15%
5	10%	27%	48%	15%

＊挖掘能得到的道具

- ●ポーション
- ●フェニックスの尾
- ●銀の砂時計
- ●命のロウソク
- ●チョコボの尾
- ●チョコボの羽
- ●月のカーテン
- ●光のカーテン
- ●星のカーテン
- ●ツインスターズ
- ●400ギル
- ●5000ギル
- ●アルベド語辞書

＊挖掘能得到的硬幣

- ●ボムコイン
- ●マジックポットコイン
- ●サボテンダーコイン
- ●ディフェンダーコイン
- ●キノココイン
- ●バリカーコイン
- ●トンベリコイン
- ●ドラゴンコイン
- ●クリーパーコイン
- ●クモコイン
- ●ピラニアコイン
- ●サハギンコイン

地區⑤ 砂漠中央部(故事等級5～)

這是光靠走路是沒辦法順利工作的超廣大地區，要挖掘的話需要利用到陸行鳥(チョコボ)。在支線劇情「陸行鳥牧場(チョコ牧場)」中將陸行鳥派到比卡內爾(ビーカネル)島時，第一隻一定會逃走(→P.512)。阿爾貝特(アルベド)族的人會抓住那隻陸行鳥並將牠訓練成挖掘專用。

在這裡的挖掘將會和對手同時進行，所以要小心別被搶先了。另外此區沒有未確認物體或躲在白色X裡的怪物，也不會隨機遇敵，所以可安心的收集寶物。只要得到了砂漠的鑰匙就能打開 ■■ 砂漠西部的某個寶箱了(→P.463)。

＊各種類型的零件出現率



特殊零件 ＞ 防禦零件 ＞ 攻擊零件

＊零件階級的決定機率

故事等級	零件種類			
	廢棄物	A	S	Z
5	10%	27%	48%	15%

＊挖掘能得到的道具

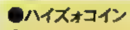
- ●ポーション
- ●ハイポーション
- ●メガポーション
- ●エーテル
- ●手榴弾
- ●S爆弾
- ●M爆弾
- ●毒の牙
- ●異界の影
- ●魔除薬
- ●あばれるの真髄
- ●1000ギル
- ●2000ギル
- ●アルベド語辞書
- ●砂漠のカギ



⬅移動或挖掘都是坐在陸行鳥上進行。

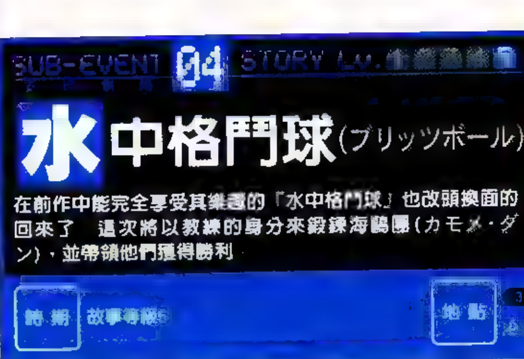


＊挖掘能得到的硬幣



- ●ハイズォコイン
- ●ディニクチスコイン
- ●テンタクルスコイン
- ●アルテマウェポンコイン
- ●オメガウェポンコイン
- ●イーターコイン
- ●マイマイコイン
- ●エフレイエコイン
- ●ゲルコイン
- ●アジ・ダハーカコイン
- ●チョコボコイン





SUB-EVENT 04 STORY Lv.

水中格鬥球(ブリッツボール)

在前作中能完全享受其樂趣的「水中格鬥球」也改頭換面的回來了。這次將以教練的身分來鍛鍊海鷗團(カモメ・ダン),並帶領他們獲得勝利

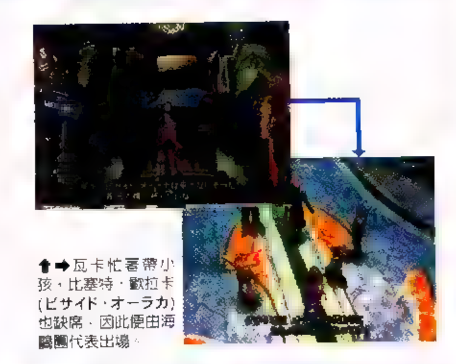


時期 故事等級5
地點 3-5 盧卡競技場

基本規則 能體驗到什麼事都可能發生的水中格鬥球技

在蘇比拉(スピラ)中最受歡迎的水中格鬥球是一種在被稱為是水中格鬥球場(スフィアプール)的球型游泳池中，由兩個隊伍來搶球爭取得分的競賽。優娜她們的海鷗團將以「海鷗團」的身份來參加比賽。基本規則如下，可算是水中的足球或稱之為水球會比較洽當。

另外在「FFX-2」的水中格鬥球和前作的規則有一點小小的變更，不可不注意。



↑→瓦卡忙著帶小孩，比塞特・歐拉卡(ビサイド・オーラカ)也缺席，因此便由海鷗團代表出場。

基本規則❶ 選手人數

各隊伍中分成守門的守門員(キーパー)1人和參加攻擊的攻擊員(フィールダー)7人總共8人。而海鷗團的候補隊員最多可到4人。

前作的變更點

隊伍人數由6人增為8人，攻守的區分變的更明確，戰略性也變的更大。另外只要設定好候補隊員，在比賽中隨時都可以更換選手。

基本規則❷ 比賽中的行動

選手們可由任何位置進行傳球或射門。另外，即使用武力奪取對手的球也不算犯規。

前作的變更點

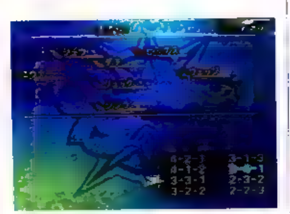
能造成「狀態異常(ステータス異常)」和特殊傳球或射門的「技能」雖然消失了，但增加了新的「受傷(ケガ)」系統。在比賽或訓練中受傷的話，該選手在比賽中將無法作任何行動。

基本規則❸ 比賽的勝敗

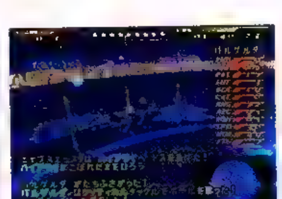
比賽時間為5分鐘，在限制時間內能得到最多射門(得最多分)的隊伍便能獲勝。如果是同分的話，在積分賽時將進入延長賽，在其他比賽中則將會以平手來決定。

前作的變更點

比賽時間不再分為上半場和下半場。另外，只要其中一隊得到7分，不管對手的得分是多少，該場馬上直接決定勝負。



↑選手的陣形也變的更有深度了(→P.530)。



↑受傷的選手什麼事都做不了，快讓他和候補隊員交換吧！



↑延長賽中只要任何一隊一得分馬上就決定勝負。

遊戲的流程 以訓練來鍛鍊選手參加比賽

水中格鬥球(ブリッツボール)的玩法如下：主畫面會有「訓練(トレーニング)」「進行比賽(試合へすすむ)」「挖角(スカウト)」「系統說明(システム·チュートリアル)」等4個選項，選擇想實行的選項吧！基本上是以訓練和挖角使隊伍增強實力後再和別的隊伍比賽。



←「系統說明(システム·チュートリアル)」中除了能看規則和用語解說以外，還可以將各種資料恢復成初期狀態

① 進入水中格鬥球的主畫面

要進入主畫面的方法有兩個，在故事等級5第一次到盧卡去的時候(→P.452)，對海鷗團是否參加「水中格鬥球」的選項選擇「參加」就行了。如果這時選的是不參加或是曾經玩過一次水中格鬥球的話，到●●盧卡競技場·入口(ルカ＝スタジアム·エントランス)的某櫃台(右圖)跟櫃台小姐交談並選擇水中格鬥球(ブリッツボール)就行了。



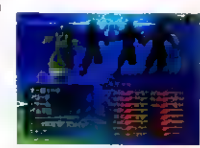
②-A 訓練(トレーニングする) ▶P.526

海鷗團的人基本上都是第一次玩水中格鬥球，所以一開始不管哪個能力都是非常的低。要拉高選手的能力，除了不斷的訓練以外沒有別的方法。從總共12種(最多17種)的訓練選單中，選擇符合陣形和隊伍戰略性的來練習並分配指令點數(→P.526)來鍛鍊選手。



②-B 挖角(スカウトする) ▶P.532

水中格鬥球的選手總共有99人，但裡面有35人是不屬於任何隊伍的業餘選手。能讓他們加入自己隊伍僅是海鷗團的特權。要鍛鍊一開始就在海鷗團裡的選手也好，但是尋找強力的選手入隊也是一種增強隊伍實力的手段



③ 進行比賽 ▶P.534

在主畫面選擇「進行比賽(試合へすすむ)」之後，從3種選項中選擇比賽形式後，再來就是開始比賽了(比賽形式請參考P.533)。但是基本上並不能操縱選手們，而是只能用看的。玩家所能做的事只有戰術的變更和選手的交換而已。另外，要是沒受傷的選手不滿7人的話將無法進行比賽。



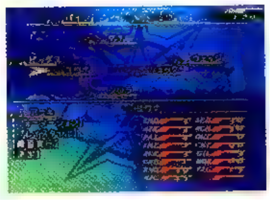
④ 得到獎品和指令點數 ▶P.525、P.533

比賽結束後將得依照比賽形式和勝敗來獲得獎品和進行訓練時必要的指令點數。另外，勝利次數越多，海鷗團的隊伍等級也會提昇，也有機會得到許多特殊的東西。另外，比賽結束後選擇「繼續水中格鬥球(ブリッツボールをつづける)」的話就能回到主畫面，選擇「回到盧卡(ルカにもどる)」就能暫時結束水中格鬥球模式。



能　力　理解各種數字的意義

水中格鬥球的選手們有著以下的能力設定，這些數字的高低代表著選手的能力。只要能理解這些能力的意義就能知道要選擇何種訓練方式。另外，海鷗團選手的能力在進行訓練的時候可以做確認。



⬅在訓練畫面將游標指向選手名稱部份就會表現出該選手的能力。

隨著訓練會受到影響的選手能力

能力名稱	用　　途
最適值	最適値　對訓練的耐久力。進行訓練後將+1或-1，將指令點數多數投入此數値進行訓練的話，FTG會上升(→P.528)

訓練也不會改變的選手能力

能力名稱	用　　途
SPD	移動速度。此數値越高移動的越快
RCH	守備範圍的寬廣性。此數値越高越容易發現持球的敵人，也越容易進入對戰(→P.535)

選手能力以外的數值

能力名稱	用　　途
OUT	出場缺席數。參加比賽或進行訓練中的「特別治療」便能慢慢減少(→P.528)在變成0之前是不能參加比賽的
CNT	比賽約定數。每參加一次比賽會減少1，一旦這項變成了0，比賽結束後會需要決定是否更新與對方的契約
GIL	要和海鷗團訂10次比賽契約時需要的指令點數

比賽中的選手變化能力

能力名稱	用　　途
MOR	道德(上進心)，越高越容易發動特殊射門(→P.529)或聯合作戰(→P.525)
FTG	疲勞度。越高作任何行動就越容易失敗，也有可能在訓練或比賽時受傷

隨著訓練而變化的選手能力

能力名稱	用　　途
END	耐久力，越高越能忍受敵人的劫球
ATK	劫球能力，越高在劫球時越容易成功
PAS	傳球能力，越高傳球越不容易失敗
SHT	射門能力，越高越容易射門成功
BLK	攔球能力，越高越容易攔截敵人的傳球
CAT	守門員劫球能力，數字越高的話在陣形為守門員時越容易阻止敵人的射門
RNG	肩膀的強度。越高的話遠距離傳球或射門越容易成功
REC	接球能力，越高越容易接下同伴的傳球

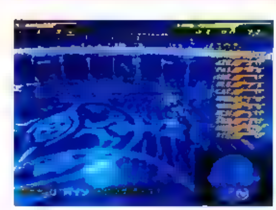
默契(コンビネーション) 讓配合良好的兩個人打出一場超強球賽

顯示自軍中的選手有多麼意氣投合的的能力便是這個「默契」。可以用訓練來提昇(→P.527)。這個值越高除了越容易從遠距離傳球外，也會提昇下表的聯合作戰行動之發動機率。

聯合行動一旦被發動，選手間的傳接球行動將會變快，敵人將反應不及而不會受到劫球的威脅。因此就算對手的能力比自軍還要高，或在球門前敵人密集時，也能利用傳球來射門。提昇選手個人能力當然是很重要，不過也別忘了強化選手間的默契。

＊默契高的優點

- 接受對友傳球的選手將不容易接球失敗
- 發動聯合作戰的機率上升
- 陣形是「長傳(ロングフィード)」時，DF對在敵方球門前的FW遠距離傳球的機率會上升(→P.531)



←聯合作戰會對遠距離傳球的發動機率和選手間默契的高低造成影響

＊聯合作戰列表

種　類	內　容	效　果
三角短傳(ワンツーパス)	對自軍選手傳球，該選手會馬上把球傳回來	快速傳球連串動作中不會受到劫球的干擾
作球(トス) (→倒掛金勾(オーバーヘッドボレー))	僅限當玩法為「穿越傳球(ポストプレイ)」的時候才會發動(→P.531)FW有3人的時候，中央的FW接到傳球的時候，會馬上對左或右的FW踢出。當FW是兩位的時候則為某方FW對另一方的FW，FW是一個人的話就是對MF	會變成跟反彈球(こぼれだま)(→P.535)一樣。另外當FW發動倒掛金勾(→P.529)時會連接直接射門的動作，而這一連串動作將不受守門員以外的敵人所阻礙
交叉傳球(クロスボール) (→穿越射門(ダイレクトボレー))	接到同伴傳球的選手將馬上對和自己的默契較高的FW傳球	接到球的FW會直接射門，射門時不受到護球的阻礙

隊伍等級 不只是選手連隊伍也一起成長

海鷗團基本上設有隊伍等級的設定。通常是不論比賽形式，只要贏過兩場就能上升1。隊伍等級上升的話，除了訓練時能多給選手一些指令點數外，挖角等級也會上升，更容易挖角到優秀的選手了(→P.532)。

＊隊伍等級上升條件

通算勝利數x2(現在的隊伍等級)

＊比賽結束時獲得的指令點數

比賽的勝敗	能得到的指令點數
勝	隊伍等級x20+30
平手	隊伍等級x10+20
敗	隊伍等級x5+5



←比賽結束時獲得的指令點數也會因隨著隊伍等級的增高而增加

＊能存下來的指令點數上限

隊伍等級x20+80

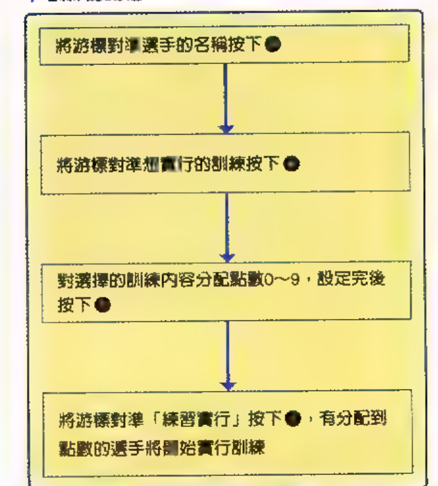
訓練 強化選手才是獲勝的重點

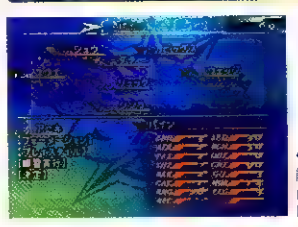
前作的水中格鬥球中，選手是依照比賽中的行動得到經驗值，然後升級並提昇能力。但「FFX-2」的水中格鬥球是沒有經驗值或等級的，而是藉由訓練來提昇能力。因為比賽開始後選手的行動是無法操縱的，所以賽前以訓練對選手進行強化便是決定勝負的關鍵。

訓練的流程就如同右圖。一開始玩水中格鬥球時，畫面右上會顯示「指令點數」。這是用來分給選手作訓練用的。雖然一次分配大量點數會有很大的效果，但也容易造成疲勞(FTG)的累積，也可能會受傷所以要多加注意。受傷的選手不但會有很多限制(→P.528)就連能接受的訓練也會被限制。

另外，指令點數除了能靠比賽取得以外，在水中格鬥球離開模式回到地圖時的時間也能增加。(10秒1點)能存下來的上限一開始是100點，當隊伍等級上升後，上限也會跟著增加(→P.525)。

＊訓練的流程





←訓練所提昇的能力將以粉紅色，下降的能力以青色來表示

ULTIMANIA COLUMN
【隨著訓練而產生的能力變化】

進行訓練的時候，能力的變化並不是依照分配的點數而變，而是以右邊的法則來改變。END～CAT的6種能力雖然看起來好像不會因為訓練而改變，其實變化的是看不到的隱藏數字。

另外，雖然沒有顯示在畫面上，但隨著訓練而變化的8種能力將隨著每位對手的特性而有不同的上限。超過該值就算在怎麼訓練能力也不會上升。(進行秘密訓練的話就不算/→P.529)。



←能力的上限只有藉由秘密訓練才能提昇。

＊隨著訓練而產生的能力變化法則

- ●END、ATK、PAS、SHT、BLK、CAT的6種能力設有1～8的隱藏數值。(初期值是4)訓練進行時，分配的點數將加進隱藏數值中，超過8就等於1，也就是實際能力會上升1點
- ●RNG和REC2種能力並沒有隱藏數值，會隨著分配點數提昇相同的數值
- ●進行會減少某些特定數值得訓練時，END～CAT6種是隱藏數值、RNG和REC2種則是能力本身會減少跟最適值(→P.524)相同的數值
- ●隱藏數值減少1的話，能力便會下降1點，同時該能力的隱藏數值也會變成7

＊訓練列表

No.	選單	能力變化		備注
		上升	下降	
1	休養	——	FTG	FTG會減少分配的指令點數之1～2倍以内
2	重量訓練(筋肉トレーニング)	END	BLK	請參考第P.526的ULTIMANIA COLUMN
3	沙包(サンドバッグ)	ATK	CAT	
4	傳接球(キャッチボール)	PAS	END	
5	射門練習(シュート練習)	SHT	REC	
6	抄截練習(パスカット練習)	BLK	RNG	
7	守門練習(キーパー練習)	CAT	PAS	
8	千次接發球(千本レシーブ)	REC	SHT	
9	遠傳(遠投)	RNG	ATK	
10	討論(ミーティング)	MOR	——	(分配的指令點數x10)%的機率MOR會變成99
11	諮詢(カウンセリング)	最適値	——	END～REC的最適値分別為(分配的指令點數x10)%的機率的最大値
12	默契(コンビネーション)	參考右邊	——	與自軍選手1人的默契提昇，請參考下面
13	紅白戰	參考右邊	——	END～REC8種類的能力一次一起鍛鍊，請參考下面
14	溫泉休養	——	FTG	FTG會減少分配的指令點數之2～3倍以内
15	後衛訓練(DFメニュー)	ATK、BLK CAT	PAS、SHT	一次的訓練可提升多種能力的特殊訓練選單。能力變化的法則和NO2～9的訓練相同(請參考P.526的ULTIMANIA COLUMN)
16	中場訓練(MFメニュー)	PAS、BLK RNG、REC	END、ATK SHT、CAT	
17	前鋒訓練(FWメニュー)	END、SHT	ATK、PAS BLK、CAT	

※NO.13～17的訓練一開始沒辦法選，將在獲得蘇比拉聯盟(スピラリーグ)或錦標賽(トーナメント)的獎品「練習指令追加」後會從數字小的開始慢慢追加

＊受傷的選手能做的訓練

No.	選單	能力變化		内容
		(上升)	(下降)	
1	修養	——	FTG	FTG會減少指令點數的1～2倍以内
2	特別治療	——	OUT	OUT會以(指令點數X10)%的機率減少1

有關特殊訓練

默契(コンビネーション)

會以右邊的機率來提昇選手間的默契。「選手的類型」是各選手天生的資質，所有的人分別屬於0～9的其中1種(畫面上無法確認)。類型間的數值差距越小，默契的值越容易上升。

紅白戰

右表的法則決定的點數是，END～CAT的6種類為隱藏數值、RNG和REC的2種類是加入本身能力。然後只有同時和8種能力的「分配之指令點數 - 能力的最適值」合計起來的部份才會提昇FTG。

＊默契提昇法則

(分配指令點數x α)%的機率提昇1點

※ α =(10-選手類型的差)
※上限是100。數值上升後是不會在下降的，但要是解除契約的話便會變0

＊紅白戰能力和隱藏數值加起來的點數

「0～(分配的指令點數＋1)」的範圍内，各能力將隨機被決定

遮天球
陸行鳥牧場
挖掘
水中格鬥球
公司PR
尋找兒子的新娘
辛拉君的魔物事典
辛拉君的人物事典

疲勞 勤加注意

進行訓練或在比賽中採取特殊行動，FTG便會增加。FTG越高就表示該選手越疲勞，也將產生右圖的影響。FTG是只靠時間經過也不會完全降低的，因此只要到某一個程度便可以選擇休養或溫泉休養來恢復。

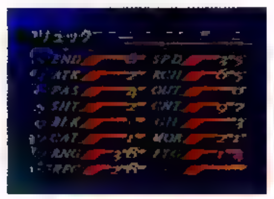
＊疲勞度(FTG)累積所產生的不良影響

- 在進行訓練()或者是比賽中遭受對手衝撞的時候會很容易受傷(請參考下一項)
- 在接傳球的時候容易發生失誤
- 如果是守門員，在阻擋對方射門的時候，球容易彈開

FTG的上升情況

進行超過最適值的訓練

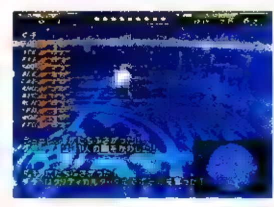
選手的能力一覽中，在左端的青色數字所表示的8個數值我們稱為「最適值」，對應著END～REC8個能力。進行訓練時，將指令點數分配超過該能力的最適值時，與他的相差部份將會變成提高FTG。



←例如能提高END的訓練，分配的指令點數超過了END的最適值，因此剩下的部份會提昇FTG。

多利用必殺

在比賽中提昇CR計量器，有可能在傳球或射門時發動必殺(→P.535)但提昇CR計量器時，選手們的FTG會慢慢的增加，而使出必殺的選手疲勞度更是會大幅提昇，這點需特別注意。



←如果敵人很強的話也只好用勉強一點的戰法了，但是也不要太依賴必殺。

受傷 疲勞度累積太多的話要小心

疲勞度累積過多(=FTG高)的選手再進行比賽或訓練時可能會受傷。一旦受了傷，「FTG的1/10(四捨五入)+1」OUT會增加，在變成0之前會受到很多限制。要讓OUT變成0有3種方法。

第一種是進行比賽。每進行一次比賽，OUT就會減少1，考慮效率的話不妨以齊力卡．畢斯特(キーリカ・ビースト)為對手，在公開賽(エキシビション)(→P.533)以提前結束比賽(コールドゲーム)為目標。

第二種方法是訓練中的「特別治療」。OUT會以(分配的指令點數x10)%之機率下降1點，需常分配9點以提高機率。

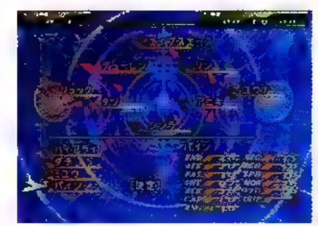
第三種方法是解除契約。解除完契約後再挖角(スカウト)一次的話，OUT就會變成0。

＊可能發生受傷的狀況

- 比賽中受到敵人的鏟球攻擊(回避以外)
- 訓練時(除了「休養」「討論(ミーティング)」「諮詢(カウンセリング)」「溫泉休養」「特別治療」以外)

＊受傷的限制

- 訓練時只能進行「休養」和「特別治療」兩種
- 比賽時不能以先發選手的身份出場
- 比賽中無法做任何行動



←隊伍如果有受傷的選手，雖然在比賽中也能上場，但是在場上卻什麼都不能作。

秘密特訓 和普通訓練比起來大不相同

要提昇選手的能力，除了一般訓練以外還有一個就是秘密特訓。秘密特訓示讓該選手暫時離開後，學習到新的能力再回來，其流程如右圖。選手有可能大幅提昇能力，但若沒有先贏得蘇比拉聯盟(スピラリーグ)或錦標賽(トーナメント)(→P.533)的話是沒有辦法實行的。



←秘密特訓的權利是蘇比拉聯盟或錦標賽的獎品，會以1/5的機率出現

＊秘密特訓的流程

獲得蘇比拉聯盟或錦標賽的獎品，得到進行秘密特訓的權利

↓

選擇一位選手進行秘密特訓。此選手將暫時離開海鷗團(カモメ・ダン)

↓

以「挖角(スカウト)」取得和進行秘密特訓的選手之相同挖角等級的選手檔案，重複4～11次(回數為隨機決定)

↓

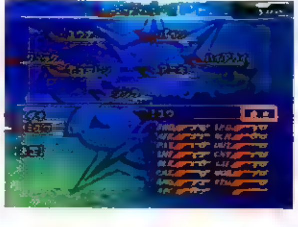
一出現去秘密特訓的選手名稱後馬上打契約

※有關挖角請參考P.532

秘密特訓❶ 學得特殊射門

特訓可能的獎品
「特訓・比塞特瀑布衝擊(特訓・ビサイド滝打たれ)」……學會倒掛金勾(オーバーヘッドボレー)
「齊力卡樓梯來回100趟(特訓・キーリカ階段100往復)」……學會大回轉射門(大回転シュート)

將對應特訓而學得特殊射門。雖沒辦法照玩家喜歡的時間來發動(MOR越高發動機率越高)但比起一般射門，會讓守門員更難阻止的了。除了守門員以外，其他敵人也無法劫球或鏟球。



←選手名稱旁的星，左(黃色)是倒掛金勾，右(粉紅色)是大回轉射門的習得證明。

＊特殊射門列表

名稱	解說
倒掛金勾	在球門前以反彈球(こぼれだま)(→P.535)直接射門SHT會變成1.5倍，但不會受到劫球或鏟球的妨礙
大回轉射門	SHT變成2倍，一打出去便不會被攔截下來

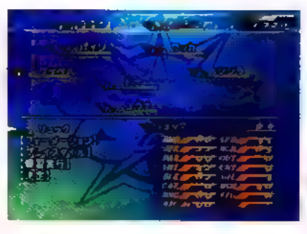


➡想讓特殊射門容易發動的話，記得在比賽前多「討論」來提高MOR。

秘密特訓❷ 提昇能力的上限

特訓可能的獎品　「秘密特訓・OOO」權利 ※OOO是能力名

END～REC8種的其中一種將會依照獎品名稱上顯示的能力名稱將能力上限提升為現在的2倍。例如END40的選手實行了「秘密特訓・END」，END的上限便會變成80。但是同種類的秘密特訓不能給同一個選手實行第2次。另外，END～CAT的6種能力上限是99、RNG和REC則是255，超過了就再也升不上去了。



←以秘密特訓提昇了上限的能力名稱會以黃色來表示

戰術 組合陣形與戰術

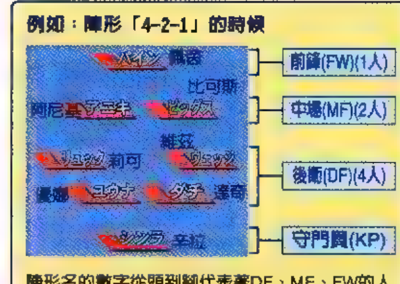
在比賽中選手會如何行動，將由各選手的選手位置以及陣形、戰術運用的組合來決定。把握所有特徵，以隊伍的實力為基準組合自己想用的戰術，然後找出最適合的戰法。

＊選手的位置和擔當

位置	擔當
FW(フォワード)	衝到敵方球門前伺機射門
MF(ミッドフィルダー)	在球場中央進攻或防守，控制比賽的進退
DF(ディフェンダー)	從進攻而來的敵人手中搶奪球
KP（キーパー）	在球門前阻止敵人射門的人

＊陣形名的意思

例如：陣形「4-2-1」的時候



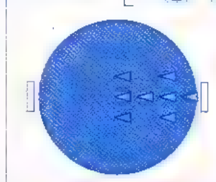
陣形名的數字從頭到腳代表著DF、MF、FW的人數，守門員(KP)一定會在自軍的球門前守門，所以不算在內。

☆ 陣形

4・2・1

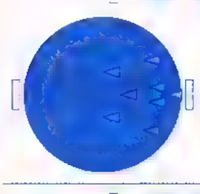
對自軍球門前的防守線作重點配置的陣形。實力不高的隊伍也能很輕易的守住球門。海鷗團在初期狀態時便是這個陣形。

3・1・3



雖然有背負著MF只有一位的危險性，但能確保自軍球門前的防守線和攻擊人數的陣形。DF的能力越高越容易進行反擊攻擊。

4・1・2



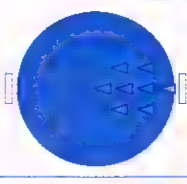
將「4・2・1」中的一位MF往前拉出變成3人進攻的陣形。FW的突破力雖然提高了，但自軍也將被敵人輕易的突破到球門前，這點是最需注意的。



2・4・1

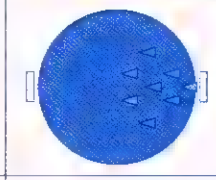
因為MF有4位，所以要支配中盤是很簡單的。但是MF便需要負責起攻擊與守備的責任。這是適合用在擁有許多優秀MF人才的隊伍。

3・3・1



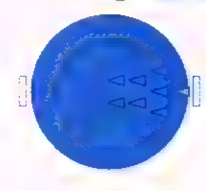
陣形的中間和自軍球門前各放置3人，雖然防守嚴謹但想進攻對方也不易。若要進行反擊攻擊的話就非選此陣形不可。

2・3・2



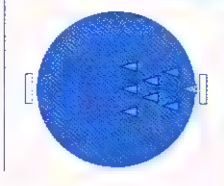
將5位選手送進敵陣中積極進攻的攻擊形陣形。雖然攻擊力強，但因為DF只有兩位，所以一遇到反擊攻擊將會很容易失守。

3・2・2



在各個位置上都配置選手的陣形。雖然看起來好像平均分配的很好，但要是各選手的能力不夠高的話就會變成進不可攻退不可守的四不像。

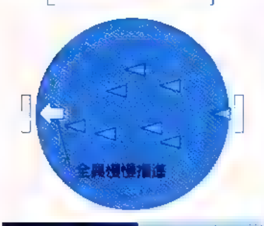
2・2・3



將「2・3・2」中的一位MF往前移以提高攻擊力的陣形。END高的FW甚至可以直接帶著球攻擊，但防守線卻薄弱的令人不安。

☆ 戰術列表

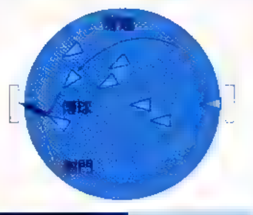
中央突破



適合的陣形	4-2-1 3-2-2

各選手從中圈開始慢慢朝著對手的球門前進的主攻型戰術。傳球將以傳給前方的選手為主。海鷗團一開始便是使用此戰術

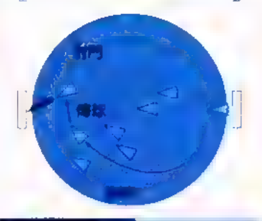
右翼突破(右サイドアタック)



適合的陣形	2-4-1 3-3-1

配置在陣形右邊的選手將積極的傳球。接到球的選手將帶著球攻進敵陣，並傳給在敵方球門前等待的FW

左翼突破(左サイドアタック)



適合的陣形	2-4-1 3-3-1

和右右翼突破相反，配置在陣形左邊的選手將積極的傳球。而接到球的選手將帶著球攻進敵陣，並傳給在敵方球門前等待的FW這點則不變。

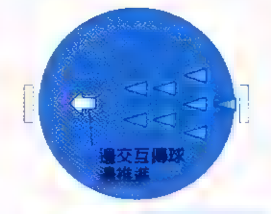
傳切戰術(ポストプレイ)

吊高球
傳球
射門

適合的陣形	3-1-3 2-2-3

FW在敵人球門前展開後，DF和MF會對在陣形中央的FW(FW有兩位的話會隨機選1位)傳球。接到球的FW將會跟其他的FW開始配合(→P.525)

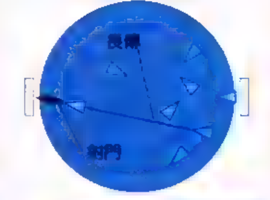
短傳戰術(ショートパス)



適合的陣形	4-1-2 3-2-2

不太使用帶球衝鋒的技巧，反而多使用傳球來進攻。比起其他的戰術來看，進行傳球時更容易發動三角短傳(ワンツーパス)，而且敵人也很難搶到球(→P.525)

長傳突破(ロングフィード)



適合的陣形	4-2-1 3-3-1

首先由DF控制球，然後再自軍球門前躲開敵人的攻擊時FW偷偷向前進。等FW到了敵方球門前，馬上把球由DF長傳給FW展開反擊攻擊

ULTIMANIA COLUMN
【決定陣形和選手位置的要訣】

雖然陣形和戰術都是可自由決定的，但這之中也有相性特別好的。例如「長傳突破(ロングフィード)」是藉由DF長傳球給FW的戰術，DF的人數多會比較好。另外「傳切戰術(ポストプレイ)」在場中FW只有兩人的情況下雖然也能作動，但有3人的話才能更有效的發揮攻擊的幅度。就像這樣的考慮陣形和戰術是最有效的。

另外，也別忘了確認各選手最適合的位置。例如「長傳突破」的話，若不配置PAS和RNG高的選手當DF，就無法將球長傳成功了。若是沒有合適的選手在的話，可以去挖角(スカウト)(→P.532)或利用訓練來提昇選手的能力。



←選手的位置在決定陣形後還是可以直接在畫面上作變更

挖角 尋找隱藏的優秀人才入隊

選手中有35位不屬於任何隊的業餘選手。海鷗團能使用指令點數邀請他們(其他隊伍並不會做這個動作)。挖角的順序如下。會隨著海鷗團的挖角等級來決定能挖角的選手，等級越高能挖角的選手也越多。各挖角等級能挖角的選手各有7人，但一次能顯示在畫面上的資料最多只有4人份。因此，若想挖角的人不在畫面上的時候，可在他出來為止不停的實行❷的動作。

＊挖角必要的指令點數

指令點數使用方法	挖角等級				
	1	2	3	4	MAX
取得選手資料	一次都是10				
與選手打契約(※1)	10	15	20	30	40

※1……表內的值是只要付出指令點數的話就能訂下10場比賽的契約。但是若他原本就是海鷗團的選手的話則只要3點

＊挖角等級和隊伍等級的對應

挖角等級	隊伍等級
1	1(0勝)
2	5(8勝)
3	10(18勝)
4	20(38勝)
MAX	30(58勝)

❶決定選手資料的等級



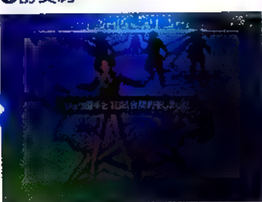
↑照著「挖角」→「選手挖角」來選擇後決定要看哪個等級的選手資料(不能選比挖角等級還要高的)。

❷取得選手資料



↑使用10點指令點數後取得選手資料，便會出現1~4位選手的資料。出現的機率為隨機決定。

❸訂契約



↑當有想要挖角的選手的話，就將游標對準該選手的名字按下●。然後指令點數會減少跟GIL值相同的數目，契約便算成立。

被解僱的選手會如何？

海鷗團最多只能同時擁有12個選手。如果有無論如何都想挖角的選手，就必須是先將人數控制在11人。解僱選手伴隨著挖角的選手契約成立時，原本在海鷗團裡的選手將變成挖角等級1的業餘選手。另外，解僱和別的隊伍交易獲得的選手(請參考下面)，對方將回到原來的隊伍。



←原本屬於海鷗團的選手就算挖角等級再低也能馬上在打契約。

交換 獲得其他隊伍的選手

蘇比拉聯盟(スピラリーグ)或錦標賽(トーナメント)的獎品有一項是「交換權利」。只要能得到這個，就能以隊中的一位選手交換別隊的一位選手。但是比塞特．歐拉卡(ビサイド・オーラカ)和札那爾坎特．艾普斯(ザナルカンド・エイブス)隊的選手則不一樣，若沒在公開賽(エキシビション)贏過他們的話就不能交換了。



←其他隊伍的選手除了交換以外是無法獲得的。

比賽形式 目標是獎品還是指令點數要先分好

水中格鬥球分成右邊三種類的比賽方式，而其規則和獎品也都不一樣。如果想要指令點數的話參加公開賽就行了，如果想要一些特殊的裝飾品或道具的話就需要參加蘇比拉聯盟或錦標賽。各形式的獎品將由下表的候補中隨機選出一種，另外還有1/5的機率會得到特殊獎品。(獎品選出時機請參考P.538)。

另外，得點王和蘇比拉聯盟的點數，就算同點也不會降低排名。例如第2名的選手(隊伍)就算有兩人，還是會有第3名的存在。另外，在錦標賽平手後進如延長賽時，該場次的得分紀錄都將無效。

＊能選擇的比賽模式

比賽模式	內容
蘇比拉聯盟	●6個隊伍的總決賽，各隊打兩次，總計10場比賽 ●經過5分鐘還是同分時將成為平手，沒有延長賽 ●依照比賽的勝敗獲得點數(勝：3 敗：0 平手：1) ●全部的比賽結束後依照點數來排名
錦標賽	●6個隊伍的比賽，對戰組合隨機決定 ●經過5分鐘還是同分時將進入延長賽 只要任一方得分馬上分勝負 如果30分內沒分勝負的話會再進入第2次延長賽
公開賽	●只打1場的練習比賽 ●從5個隊伍中選擇對戰對手 ●如果有得到對戰權利的隊伍在的話可以再跟該隊比賽

＊通常的獎品

蘇比拉聯盟或錦標賽			公開賽
第1名或得分王	第2名	第3名	
クリスタルバングル ルーンの腕輪 月の腕輪 光の腕輪 星の腕輪 回復の腕輪 ダッシューズ 退魔の腕輪 金のかみかざり グロウエッグ	ミスリルバングル 金の腕輪 パワーグローブ ダイヤの小手 マジカルパウダー 神秘のヴェール 烈火の指輪 極光の指輪 天雷の指輪 浄水の指輪	エクスポーション×2 メガポーション×2 エーテル×2 エーテルターボ メガフェニックス×2 ミスリルバングル ハイパーリスト ダイヤの小手 タリスマン 神秘のヴェール	エクスポーション×2 メガポーション×2 エーテル×2 メガフェニックス×2

＊特殊獎品

獎品	可能出現的排名			獎品內容
	第1名	第2名	第3名	
「札那爾坎特・艾普斯(ザナルカンド・エイブス)對戰」權利	○(※1)	×	×	可以在公開賽中和札那爾坎特・艾普斯(ザナルカンド・エイブス)對戰
「比塞特・歐拉卡(ビサイド・オーラカ)對戰」權利	×	○(※2)	×	可以在公開賽中和比塞特・歐拉卡(ビサイド・オーラカ)對戰
「指名選秀(トレード)」權利	×	○	×	可以和其他隊伍進行1對1交換
練習指令的追加	×	○	×	會追加新的訓練選項(→P.527)
「特訓・比塞特瀑布衝擊」權利	×	×	○	可以選擇一位選手學會特殊射門的「倒掛金勾(オーバーヘッドボレー)」
「特訓・奇力卡的樓梯100往復」權利	×	×	○	可以選擇一位選手學會特殊射門的「大迴轉射門(大回転シュート)」
「秘密特訓・END」權利 「秘密特訓・ATK」權利 「秘密特訓・PAS」權利 「秘密特訓・SHT」權利 「秘密特訓・BLK」權利 「秘密特訓・CAT」權利 「秘密特訓・RNG」權利 「秘密特訓・REC」權利	○	○	○	選擇一名選手，讓他依照獎品名稱的該能力上限變成2倍

※1……只有在看過堤達復活的結局(→P.485)之後的檔案選擇「重溫之後繼續遊戲(強くてニューゲーム)」開始才會有1/10 的機率出現
※2……故事等級5在比塞特島看過貝克雷姆射門的場面後(→P.450)才會有1/10的機率出現

比賽 以教練身份控制隊伍

水中格鬥球比賽的流程如右。決定比賽形式和鏡頭的種類後，就是自動比賽的開始了。但是玩家並非是什麼都不能做，只要在比賽中按下●三角形鈕，在任一隊射門時就能打開選單來變更隊員或陣形。另外鏡頭的遠近(ズーム)與CR計量器的操作是無論何時都能自由變更的。

＊比賽的流程

在主畫面選擇「進行比賽(試合へすすむ)」

↓

從3種比賽形式中選出1種
- ●蘇比拉聯盟（スピラリーグ）
- ●錦標賽（トーナメント）
- ●公開賽（エキシビション）

※各比賽形式請參照P.533

↓

從3種比賽中的鏡頭視點中選出1種
- ●普通視點（ノーマルカメラ）
- ●地圖模式視點（マップモードカメラ）
- ●臨場視點（ヴィジュアルカメラ）

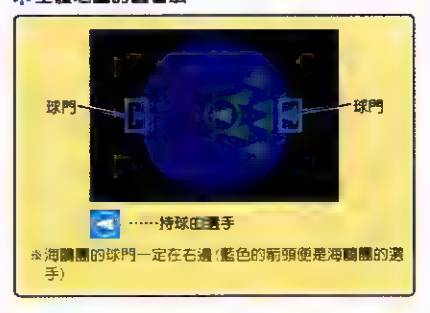
↓

開始比賽，比賽中可更換隊員或陣形

↓

比賽結束，隨著勝敗得到獎品或指令點數。另外若有CRT(契約比賽數)變成0的選手在的話將需要決定是否續約

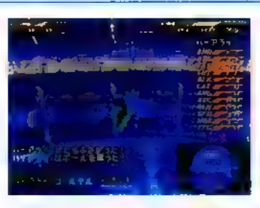
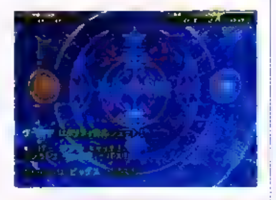
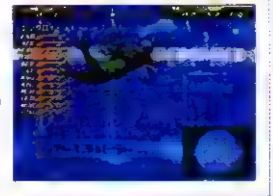
＊全體地圖的看法



……持球的選手

※海鷗團的球門一定在右邊(藍色的箭頭便是海鷗團的選手)

＊比賽中的鏡頭(畫面模式)種類

鏡頭種類		解說
普通視點（ノーマルカメラ）		平常運球的時候是以地圖模式來進行，遇敵時、射門時、聯合作戰發動時將切換成臨場視點（也有不切換的時候）。 使用之道 對於想快速進行比賽，又想操縱CR計量器(→P.535)的人來說很方便。在能發動必殺的行動(傳球、射門、截球、守門員接球)時會切換鏡頭，應該操作的時機很簡單易懂。
地圖模式視點（マップモードカメラ）		只有在水中競技場的全體地圖進行比賽。紅色是海鷗團的選手，粉紅色是對手。和現實的時間相比要來的快了許多。在蘇比拉聯盟或錦標賽，和海鷗團以外的隊伍比賽一定是用這個模式。 使用之道 經過的時間很快，操縱CR計量器的時機很難抓。想利用公開賽多賺一些指令點數，或當對手弱到根本不需要操縱CR計量器時可以選擇此模式。
臨場視點（ヴィジュアルカメラ）		和前作的畫面一樣。從開始到結束，畫面中央都能看到拿著球的選手，右下角顯示的是全體地圖，時間的經過和現實相同。 使用之道 能仔細看到持球選手的能力和動作。對於能看到敵方選手的能力的部份來說是很方便的。但是因為比賽到結束為止需要很長的時間，如果想要多比幾場的話還是選其他模式吧！

在比賽中能進行的事

鏡頭遠近(カメラのズーム)

只有在鏡頭為地圖模式視點(マップモードカメラ)以外才可能實行。按下●正方形按鈕就能切換到映有選手的鏡頭遠近。



←這就是開始比賽後的狀態，遠近有3階段，這個畫面是差不多中型偏大。

➡●按一次正方形按鈕就會變大，按兩次會拉的更近，按三次會恢復原狀。

更換隊員

●按下三角形按鈕叫出選單就可以實行。除了交換出場選手和候補選手以外也能進行選手的位置交換。

變更陣形

●按下三角形按鈕叫出選單就可以實行。可以變更海鷗團的陣形(陣形請參考P.530)。

戰術的設定

●按下三角形按鈕叫出選單就可以實行。可以變更海鷗團的戰術(戰術請參考P.531)。

CR計量器的操作(必殺的發動)

比賽中壓下R1，畫面右上的CR計量器(必殺計量器)的星形便會增加。壓下L1便會慢慢減少。這將會影響傳球、射門、鏟球、守門員接球的必殺發動機率。★星形越多當然發生機率越高，但是當★星形為1個以上時，其他選手的FTG會開始慢慢的上升，因此沒有發動必殺的需要實際得將CR計量器維持在0的部份。

發動必殺後雖然能力會變成原來的4倍(例如進行傳球時發動了必殺，PAS將變成4倍)但MOR將會隨著CR計量器上的★星數而降低。也就是說如果常發動必殺將有可能導致受傷。

必殺的發動條件

傳球、射門、鏟球、守門員接球時會以「CR計量器上的★數/15」的機率發動必殺

※CR計量器上的★數最大9個，因此最大機率為9/15=60%



←常用必殺也會造成特殊射門發動機率減少，如果想利用傳球或射門來取勝就必須要多加考慮

比賽中的動作

開球(ブリッツ・オフ)

從中央開始運球或傳球來開始比賽(或繼續比賽)。通常為開始比賽或得分後需要做這個動作。開始比賽時會隨機決定由哪一隊來做這動作，如果是得分後的話將由得分的隊伍來作。

遇敵(エンカウント)

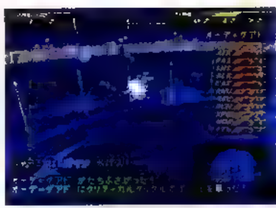
敵人出現在持球的選手前面。通常一發生後將開始判定選手能否承受的住對手的鏟球攻擊。

反彈球(こぼれだま)

發生於接受別人傳球失敗時或守門員阻止射門把球彈開時。球會被發生反彈時最靠近該處的選手取得。

抄截(パスカット)

就是傳球途中被攔截。球傳出去的時候，當傳球線上有敵人時，便會開始判定該選手是否能搶到球。當沒有被奪取時，畫面將轉到接球選手身上，並判定他能否接住球。



←遇敵時如果不能忍受對方的鏟球攻擊，球將會被對方奪取。

對戰技巧 通往海鷗團最強之路

剛開始玩水中格鬥球的海鷗團，選手們的能力都非常的低，不管跟哪一隊比賽，想要打贏都是很困難的。在此將介紹如何讓海鷗團成長為常勝軍團的技巧。只要能完全學會，相信蘇比拉最強隊伍的寶座就非你莫屬了。



←只要好好鍛鍊，想要打贏阿爾貝特．賽克斯也不是夢。

技巧❶ 以挖角來補充戰力

剛開始在海鷗團裡的選手，要訓練到能打贏比賽為止需要一段時間和指令點數。所以最好先以挖角來獲得優秀選手，藉以補強戰力。讓他們參加比賽並儘快打贏幾場，一邊賺取足夠的指令點數，一邊讓上限增加後，就能開始有效率的進行訓練了。挖角等級越高越容易出現優秀選手的資料，因此不訓練挖角進來的選手，等著挖角等級變高後將他們解僱來換取更好的選手也是一個好方法。



←能挖角的選手中，有很多是比起一開始就在海鷗團裡的選手能力還要優秀。

→受傷的選手在比賽中無法做任何行動，但是只要有候補球員在，就能中斷比賽進行球員更換。

＊挖角各等級優良推薦選手

Lv1 修(シュウ)

END和SHT頗高，而且學有倒掛金勾是最大的特徵。最適合當FW。



Lv1 羅普(ロップ)

ATK和BLK兩個能力都有10以上，非常容易從敵人手中搶到球。最適合當DF。



Lv2 梅普(メップ)

修是相同類型的選手，但比起END和SHT的話還是比修來的高了點。可以和修輪流使用。



Lv3 夏蜜(シャーミ)

不管是哪個能力，都高到和其他隊伍的隊員比也絲毫不遜色的程度。而且還能使用大迴轉射門。



Lv4 克涅(クイネ)

只有CAT能力會不斷的成長，是天生的守門員。CAT最高上限是94，只僅次於尤優依而已。



MAX 尤優依(ユユイ)

END~CAT的6種能力上限是99，RNG和REC的上限是255。是不管擔任哪個位置都能發揮實力的萬能選手。

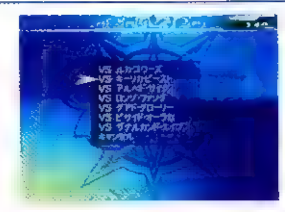


MAX 露琪兒(ルチル)

END~CAT的6種能力上限是77，RNG和REC的上限是177。雖然比尤優依差一點，但也是個不錯的選手。

技巧❷ 以齊力卡・畢斯特(キーリカ・ビースト)為對手賺取點數

海鷗團的對手中，齊力卡・畢斯特的選手能力跟海鷗團的選手初期能力幾乎是一模一樣。所以一開始雖然要獲勝還有點困難，一旦選手慢慢成長了之後，要打贏就變的很簡單。如果要賺取指令點數就齊力卡・畢斯特為對手吧！



⬅比賽形式以公開賽較好，快的話2分鐘就可以結束一場比賽。

技巧❸ 對順序下工夫並有效率的訓練

各訓練基本上一次只上升1個數值，然後同時減少另一個數值。如果一直重覆相同的訓練，到時候就必須再找時間把流失的能力補回來。

訓練時造成的能力變化關係如下圖。也就是說為了效率，最好把一個能力練到最高上限後，再也不去做任何會降低該能力的訓練。按照如右表一樣的順序去訓練，將各位置需要的能力有效的提昇上去吧！

另外，FW要提昇REC的話(若要進行FW用的訓練選單中的❸)最好選在SHT的最適值為0的時候進行。因為隨著訓練所減少的能力或隱藏數值的量跟該時間的最適值是一樣的，當最適值是0的時候就不會減少SHT了。

✻MF和DF用的訓練選單

❶以「傳接球(キャッチボール)」來提昇PAS的上限
❷以「重量訓練(筋肉トレーニング)」來提昇END的上限
❸以「抄截練習(パスカット練習)」來提昇BLK的上限
❹以「遠傳(遠投)」來提昇RNG的上限
❺以「沙包(サンドバッグ)」來提昇ATK的上限
❻以「千次接發球(千本レシーブ)」來提昇REC的上限
※因為沒必要提昇SHT和CAT，所以就算再怎麼減少也沒關係

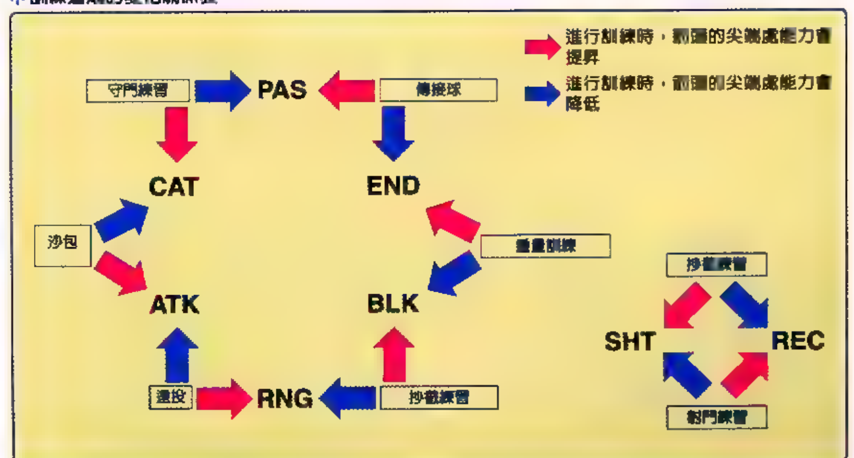
✻FW用的訓練選單

❶以「重量訓練」(筋肉トレーニング)來提昇END的上限
❷以「射門練習(シュート練習)」來提昇SHT的上限
❸以「千次接發球」來提昇REC的上限
※如果想從敵人手中奪取球的話，在❶和❷之間可以照著「抄截練習」→「沙包」的順序來進行訓練

✻KP用的訓練選單

❶以「守門練習(キーパー練習)」來提昇CAT的上限
❷以「遠傳(遠投)」來提昇RNG的上限
❸以「傳接球」來提昇PAS的上限

✻訓練造成的變化關係圖



技巧❹ 以交換來強化自軍弱化敵軍

獲得獎品之一的「指名選秀(トレード)」權利就能將海鷗團中的一位選手和別隊的選手交換，若是得到和特別球隊(ゲストチーム)對戰的權利，也有可能和他們做交換。交換的選手玩家可自由選擇，選擇的時候當然要選對方的主力選手(參考下表)和我方交換能力最低的選手，這樣一來便能強化我方並弱化對方。

交換選手的隊伍中若沒有特別想要的選手的話，可以從自軍中選出CAT低的選手交換對方的KP，只要沒有比該選手的CAT還要高的選手在的話，對方的球門警備線將會變的很脆弱。

＊獲得和特別球隊作指名選秀的方法

在蘇比拉聯盟或錦標賽得到獎品的「和特別球隊對戰的權利」(※1)

↓

得到對戰權利後和特別球隊以公開賽模式進行比賽並獲得勝利，便能得到交換該隊選手的權利

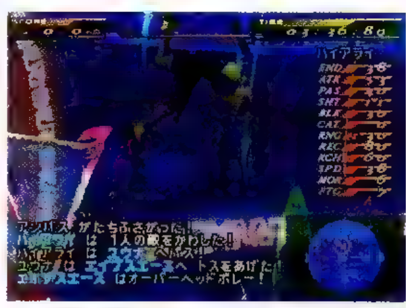
↓

在蘇比拉聯盟或錦標賽得到獎品的「指名選秀權(トレード權利)」然後將想要交換的對象選擇為特別球隊

※1……有關與特別球隊對戰權利的獎品出現條件請參照第P.533

＊以指名選秀獲得的好選手

隊伍名稱	選手
魯卡・克瓦斯 (ルカ・ゴワーズ)	ピクスン、アンバス
齊力卡・畢斯特 (キーリカ・ビースト)	ヴーロヤ
阿爾貝特・塞克斯 (アルベド・サイクス)	エイガー、ブラッパ、ノマ
龍藏・毒牙 (ロンゾ・ファング)	バシク=ロンゾ
科特・克羅里 (グアド・グローリー)	オーデ=グアド
比薩特・歐拉卡 (ビサイド・オーラカ)	ベクレム、ワッカ
札那爾坎特・艾普斯 (ザナルカンド・エイブス)	エイブスエース、セイターン



⬆將艾普斯王牌從札那爾坎特・艾普斯中選出來的話，就能實現跟優娜的搭檔作戰還！

技巧❹ 將獎品換成想要的東西之方法

像特別球隊對戰的權利或秘密特訓等特殊獎品出現的機率很低，沒有辦法想拿什麼就拿什麼。但是有方法可以減少獲得的難度。

各比賽形式的獎品將在如右表的時機時被決定。因此只要在該時機之前存檔，然後在一直切到想要的獎品出現為止便可以了。以蘇比拉聯盟為例，在第10節結束時先不要回到主選單，先直接存檔吧！

＊獎品決定的時機

比賽模式	獎品決定的時間
蘇比拉聯盟	在第10節結束後第一次進入水中格鬥球的主畫面時
錦標賽	在前一個錦標賽的決勝戰結束之後，第5次進入水中格鬥球的主畫面時
公開賽	比賽結束後

蘇比拉聯盟

⬅結束前一場蘇比拉聯盟賽後馬上回到主選單的話，獎品就已經被決定好了。

錦標賽



⬅「回到主選單的次數」只有在比賽結束後和從魯卡的櫃台進入時會被計算次數而已。

水中格鬥球選手名鑑

BLITZ-BALL



清單圖解



❶隊伍圖案……於「支線劇情」中登場的自由球員選手，其隊伍圖案。

❷隊伍名稱……隊伍名稱，在此欄下方，依資料記載隊伍所屬選手八名

❸團隊戰術……其隊伍之資訊及球風。

❹隊伍解說……此隊說明。

❺選手名稱……選手名字

❻選手外表……於比賽中選手的外表

❼挖角等級……選手於成為自由球員時，其挖角的等級。

❽契約比賽數……和海鷗團簽約時的最大契約比賽數，若原本就是海鷗團的球員，則是在支線劇情「水中格鬥球」一開始時的數值。

❾契約所需點數……挖角並加上更新契約時，所需之指令點數。

❿修得特殊射門……此選手一開始已修得的特殊射門能力(P.529)。

⓫選手能力值……表示選手能力的數值。依訓練的不同，數值的變化從END～REC共八項種類，分別為初期值、上限（進行訓練之後所能提升到的能力上限最適值）、到最適值的上限。

選手索引





海鷗團
カモメ·ダン

陣形	可自由選擇	球風	可自由選擇

MF及DF的能力不夠的時候，不管是從一開始鍛鍊所屬的選手也好，或是挖角補強也好，依玩家喜好而定



佩茵(パイン)

KAMOME DAN

[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	99	3

修得特殊射擊	無

	[illegible]	上限	[illegible]
END	3	48	7
ATK	2	20	5
PAS	2	30	5
SHT	5	92	9
BLK	2	20	5
CAT	1	10	4
RNG	70	130	8
REC	50	135	9

[illegible]	SPD	RCH
2	30	50



比可斯(ビッグス)

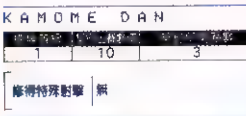
KAMOME DAN

[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	10	3

修得特殊射擊	無

	[illegible]	上限	[illegible]
END	3	33	5
ATK	2	10	5
PAS	3	71	8
SHT	3	42	5
BLK	4	21	5
CAT	1	10	4
RNG	39	88	8
REC	45	95	7

[illegible]	SPD	RCH
7	30	60





維茲(ウェッジ)

KAMOME DAN

[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	15	3

修得特殊射擊	無

	[illegible]	上限	[illegible]
END	2	33	4
ATK	4	57	6
PAS	3	60	8
SHT	1	20	4
BLK	3	40	8
CAT	1	10	4
RNG	27	95	8
REC	32	82	8

[illegible]	SPD	RCH
9	30	60



阿尼基(アニキ)

KAMOME DAN

[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	40	3

修得特殊射擊	無

	[illegible]	上限	[illegible]
END	4	42	7
ATK	2	12	5
PAS	2	43	8
SHT	1	51	9
BLK	4	21	6
CAT	1	10	5
RNG	36	115	8
REC	4	200	9

[illegible]	SPD	RCH
3	40	60



優娜(ユウナ)

KAMOME DAN

[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	99	3

修得特殊射擊	無

	[illegible]	上限	[illegible]
END	3	41	7
ATK	3	28	4
PAS	4	84	9
SHT	2	42	8
BLK	3	73	5
CAT	1	65	4
RNG	39	119	8
REC	45	154	9

[illegible]	SPD	RCH
4	30	50



莉可(リュック)

KAMOME DAN

[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	99	3

修得特殊射擊	無

	[illegible]	上限	[illegible]
END	2	43	6
ATK	2	22	5
PAS	4	78	9
SHT	2	45	6
BLK	4	82	9
CAT	1	34	7
RNG	38	89	8
REC	28	190	8

[illegible]	SPD	RCH
5	35	65



達奇(ダチ)

KAMOME DAN

[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	20	3

修得特殊射擊	無

	[illegible]	上限	[illegible]
END	3	38	5
ATK	4	61	5
PAS	4	63	7
SHT	1	32	4
BLK	2	40	8
CAT	1	10	5
RNG	46	120	8
REC	30	105	9

[illegible]	SPD	RCH
0	30	65



辛拉(シンラ)

KAMOME DAN

[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	30	3

修得特殊射擊	無

	[illegible]	上限	[illegible]
END	1	44	5
ATK	3	20	5
PAS	3	11	5
SHT	2	5	5
BLK	1	42	5
CAT	3	79	3
RNG	37	72	5
REC	11	26	5

[illegible]	SPD	RCH
0	33	70

魯卡・克瓦斯

ルカ・ゴワーズ

陣形	4−2−1	球風	右翼突破

安帕斯及格拉普會從右側攻擊，和皮克森互相提攜是基本戰法　如果不阻止他們的話，要贏過這支隊伍是很難的！

皮克森(ピクスン)

LUCA GOERS

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	40

修得特殊射擊 | ●倒掛金勾

	初期值	上限	[illegible]
END	20	55	7
ATK	13	37	4
PAS	11	41	4
SHT	30	52	8
BLK	14	38	5
CAT	2	19	3
RNG	105	120	8
REC	105	112	8

[illegible]	SPD	RCH
0	40	55



安帕斯(アンバス)

LUCA GOERS

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	40

修得特殊射擊 | ●大回轉射門

	初期值	上限	[illegible]
END	15	41	5
ATK	3	18	3
PAS	16	41	7
SHT	21	45	8
BLK	11	38	4
CAT	5	17	3
RNG	105	118	6
REC	110	158	7

[illegible]	SPD	RCH
0	35	50

格拉普(グラープ)

LUCA GOERS

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	40

修得特殊射擊 | ●倒掛金勾

	初期值	上限	[illegible]
END	23	51	7
ATK	11	42	6
PAS	30	54	9
SHT	15	55	5
BLK	14	41	5
CAT	3	19	4
RNG	100	122	7
REC	106	120	8

[illegible]	SPD	RCH
0	35	50



朵拉姆(ドーラム)

LUCA GOERS

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	40

修得特殊射擊 | 無

	初期值	上限	[illegible]
END	15	54	6
ATK	18	38	8
PAS	27	51	9
SHT	3	30	5
BLK	10	75	4
CAT	7	28	3
RNG	120	130	8
REC	99	110	8

[illegible]	SPD	RCH
0	40	55



帕爾葛魯妲(バルゲルダ)

LUCA GOERS

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	40

修得特殊射擊 | 無

	初期值	上限	[illegible]
END	9	41	4
ATK	25	52	7
PAS	17	52	8
SHT	3	26	4
BLK	19	29	4
CAT	6	28	3
RNG	72	92	6
REC	95	140	7

[illegible]	SPD	RCH
0	30	65



包瓦(バウワー)

LUCA GOERS

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	40

修得特殊射擊 | 無

	初期值	上限	[illegible]
END	16	30	5
ATK	21	51	7
PAS	18	37	5
SHT	6	18	4
BLK	17	42	7
CAT	1	10	3
RNG	90	100	7
REC	88	130	8

[illegible]	SPD	RCH
0	30	80



布雷提斯(ブレティス)

LUCA GOERS

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	40

修得特殊射擊 | 無

	初期值	上限	[illegible]
END	25	48	4
ATK	12	77	7
PAS	20	53	5
SHT	2	11	3
BLK	20	51	5
CAT	2	13	2
RNG	130	142	6
REC	95	105	7

[illegible]	SPD	RCH
0	40	65



勞迪亞(ラウディア)

LUCA GOERS

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	40

修得特殊射擊 | 無

	初期值	上限	[illegible]
END	1	11	2
ATK	2	11	3
PAS	2	13	3
SHT	1	26	2
BLK	9	26	2
CAT	22	52	6
RNG	30	70	5
REC	37	37	4

[illegible]	SPD	RCH
0	30	60





齊力卡・畢斯特

キーリカ·ビースト

陣形	4−1−2	球風	中央突破

選手能力値低，連沒有什麼訓練的海鷗團都可輕易的贏它。如果要賺勝利數或指令點數的話，是非常好的對手。





拉貝特(ラーベイト)

KILIKA BEASTS

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	12

修得特殊射擊 | 無

	[illegible]	上限	[illegible]
END	3	45	5
ATK	2	30	3
PAS	2	22	4
SHT	4	54	9
BLK	4	10	4
CAT	2	10	3
RNG	71	104	8
REC	85	89	9

[illegible]	SPD	RCH
1	30	50



伊斯坎恩(イスケン)

KILIKA BEASTS

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	12

修得特殊射擊 | 無

	[illegible]	上限	[illegible]
END	4	41	5
ATK	3	10	3
PAS	3	45	6
SHT	3	55	5
BLK	5	10	3
CAT	1	10	3
RNG	78	104	6
REC	72	92	6

[illegible]	SPD	RCH
1	30	50



布羅(ヴーロヤ)

KILIKA BEASTS

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	12

修得特殊射擊 | 無

	[illegible]	上限	[illegible]
END	4	56	7
ATK	3	30	4
PAS	5	76	9
SHT	1	21	4
BLK	4	20	4
CAT	1	92	5
RNG	61	88	8
REC	81	95	9

[illegible]	SPD	RCH
1	30	40



克瓦露卡(クワルカン)

KILIKA BEASTS

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	12

修得特殊射擊 | 無

	[illegible]	上限	[illegible]
END	3	29	5
ATK	3	51	5
PAS	4	92	8
SHT	3	30	4
BLK	3	55	4
CAT	1	10	3
RNG	65	130	9
REC	56	100	8

[illegible]	SPD	RCH
1	36	40



提姆(ディム)

KILIKA BEASTS

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	12

修得特殊射擊 | 無

	[illegible]	上限	[illegible]
END	2	20	4
ATK	3	52	7
PAS	4	77	8
SHT	2	10	3
BLK	3	20	5
CAT	1	10	2
RNG	60	87	6
REC	66	70	6

[illegible]	SPD	RCH
1	30	30



安格羅依(エンクロイ)

KILIKA BEASTS

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	12

修得特殊射擊 | 無

	[illegible]	上限	[illegible]
END	3	20	4
ATK	2	93	8
PAS	4	40	5
SHT	2	18	4
BLK	2	20	4
CAT	1	10	3
RNG	62	78	6
REC	57	85	7

[illegible]	SPD	RCH
1	28	45



強達(ジャンダ)

KILIKA BEASTS

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	12

修得特殊射擊 | 無

	[illegible]	上限	[illegible]
END	4	22	4
ATK	3	77	9
PAS	2	40	5
SHT	1	10	4
BLK	3	10	5
CAT	1	10	3
RNG	65	85	6
REC	43	78	8

[illegible]	SPD	RCH
1	30	45



尼札魯特(ニザルート)

KILIKA BEASTS

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	12

修得特殊射擊 | 無

	[illegible]	上限	[illegible]
END	2	43	4
ATK	2	30	5
PAS	3	30	3
SHT	1	8	2
BLK	3	10	3
CAT	3	52	3
RNG	40	88	7
REC	35	52	7

[illegible]	SPD	RCH
1	30	30

阿爾貝特・塞克斯

アルベド・サイクス

陣形	2-2-3	陣風	傳切戰術

全體選手皆為阿爾貝特族，能夠使用特殊射擊FW陣形以及及鐵壁般的DF和KP，攻守的能力相當均衡



艾卡(エイガー)

AL-BHED PSYCHES

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	70

修得特殊射擊：◆翻掛金勾、大回轉射門

	初期值	上限	[illegible]
END	31	73	4
ATK	20	52	4
PAS	25	54	3
SHT	35	71	6
BLK	11	52	4
CAT	2	18	3
RNG	130	150	8
REC	155	178	6

[illegible]	SPD	RCH
2	33	45



布拉帕(ブラッパ)

AL-BHED PSYCHES

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	70

修得特殊射擊：◆翻掛金勾、大回轉射門

	初期值	上限	[illegible]
END	41	82	5
ATK	10	41	4
PAS	18	72	6
SHT	33	90	7
BLK	21	37	3
CAT	9	11	3
RNG	120	132	9
REC	160	190	9

[illegible]	SPD	RCH
2	35	30



培里克(ベリック)

AL-BHED PSYCHES

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	70

修得特殊射擊：無

	初期值	上限	[illegible]
END	28	71	6
ATK	10	40	4
PAS	21	51	9
SHT	36	72	6
BLK	13	56	4
CAT	2	51	2
RNG	118	122	8
REC	128	158	7

[illegible]	SPD	RCH
2	35	55



尤達(ユーダ)

AL-BHED PSYCHES

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	70

修得特殊射擊：◆大回轉射門

	初期值	上限	[illegible]
END	21	51	3
ATK	21	52	4
PAS	37	76	6
SHT	19	51	6
BLK	14	37	6
CAT	2	54	4
RNG	104	120	7
REC	110	153	4

[illegible]	SPD	RCH
2	35	40



菈卡姆(ラッカム)

AL-BHED PSYCHES

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	70

修得特殊射擊：◆大回轉射門

	初期值	上限	[illegible]
END	10	27	6
ATK	28	93	9
PAS	41	69	4
SHT	2	12	3
BLK	16	54	5
CAT	3	20	4
RNG	72	104	4
REC	100	115	8

[illegible]	SPD	RCH
2	30	90



凱貝爾(ケッペル)

AL-BHED PSYCHES

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	70

修得特殊射擊：無

	初期值	上限	[illegible]
END	14	39	5
ATK	39	72	7
PAS	17	51	6
SHT	4	17	4
BLK	30	40	7
CAT	2	17	3
RNG	88	115	7
REC	120	151	6

[illegible]	SPD	RCH
2	30	80



諾馬(ノマ)

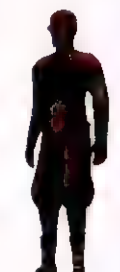
AL-BHED PSYCHES

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	70

修得特殊射擊：◆大回轉射門

	初期值	上限	[illegible]
END	12	54	6
ATK	33	71	8
PAS	27	42	9
SHT	1	18	4
BLK	34	72	7
CAT	2	19	4
RNG	82	113	8
REC	99	115	9

[illegible]	SPD	RCH
2	30	70



魯姆尼克(ルムニク)

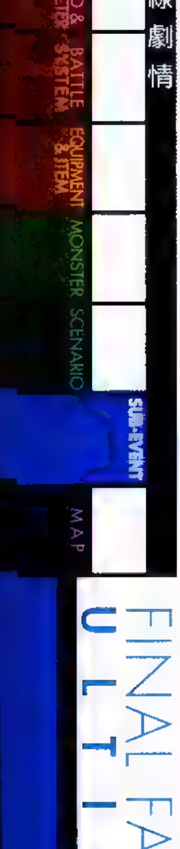
AL-BHED PSYCHES

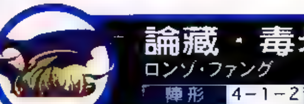
[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	70

修得特殊射擊：◆大回轉射門

	初期值	上限	[illegible]
END	19	72	6
ATK	10	27	5
PAS	12	27	7
SHT	8	38	7
BLK	16	73	7
CAT	32	73	9
RNG	34	114	3
REC	113	155	4

[illegible]	SPD	RCH
2	30	60





論藏·毒牙

ロンゾ・ファング

陣形	4－1－2	球風	中央突破

全由論藏族組成的隊伍　每位選手其END皆相當高，要從他們手中奪得發球權是相當難的　與他們對戰時，可用傳球等細膩技法來加以突破

帕西克=論藏

(パシク=ロンゾ)

RONSO FANGS

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	30

修得特殊射擊 | ◆側掛金勾

	[illegible]	上限	[illegible]
END	33	93	9
ATK	9	41	8
PAS	10	37	4
SHT	16	54	6
BLK	9	39	4
CAT	2	10	3
RNG	100	190	8
REC	135	155	9

[illegible]	SPD	RCH
3	30	50

阿魯格=論藏

(アルゲ=ロンゾ)

RONSO FANGS



[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	30

修得特殊射擊 | ◆側掛金勾

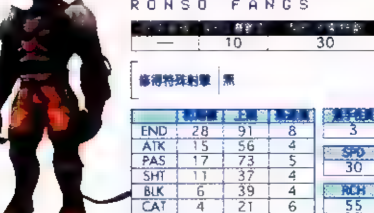
	[illegible]	上限	[illegible]
END	43	71	9
ATK	10	27	8
PAS	9	30	6
SHT	17	53	7
BLK	11	73	7
CAT	5	31	5
RNG	110	120	8
REC	157	178	6

[illegible]	SPD	RCH
3	30	50

格茲那=論藏

(ガズナ=ロンゾ)

RONSO FANGS



[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	30

修得特殊射擊 | 無

	[illegible]	上限	[illegible]
END	28	91	8
ATK	15	56	4
PAS	17	73	5
SHT	11	37	4
BLK	6	39	4
CAT	4	21	6
RNG	71	101	5
REC	125	164	8

[illegible]	SPD	RCH
3	30	55

奴蓓=論藏

(ヌベイ=ロンゾ)

RONSO FANGS



[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	30

修得特殊射擊 | 無

	[illegible]	上限	[illegible]
END	31	95	8
ATK	11	52	6
PAS	21	55	5
SHT	9	40	5
BLK	9	30	4
CAT	4	31	4
RNG	53	109	8
REC	125	135	8

[illegible]	SPD	RCH
3	30	60

伊魯卡=論藏

(イルガ=ロンゾ)

RONSO FANGS

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	30

修得特殊射擊 | 無

	[illegible]	上限	[illegible]
END	41	71	7
ATK	16	52	8
PAS	19	54	9
SHT	6	37	4
BLK	17	54	6
CAT	10	28	8
RNG	53	110	8
REC	136	172	9

[illegible]	SPD	RCH
3	30	60

索迪=論藏

(ゾンデ=ロンゾ)

RONSO FANGS



[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	30

修得特殊射擊 | 無

	[illegible]	上限	[illegible]
END	35	93	9
ATK	20	56	7
PAS	12	39	6
SHT	9	29	5
BLK	21	40	4
CAT	6	31	5
RNG	72	118	7
REC	141	153	8

[illegible]	SPD	RCH
3	30	60

達魯卡=論藏

(ダルガ=ロンゾ)

RONSO FANGS



[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	30

修得特殊射擊 | 無

	[illegible]	上限	[illegible]
END	41	75	9
ATK	20	55	7
PAS	17	55	6
SHT	3	18	4
BLK	17	53	4
CAT	3	30	2
RNG	93	123	8
REC	108	152	8

[illegible]	SPD	RCH
3	30	60

薩姆吉=論藏

(ザムジ=ロンゾ)

RONSO FANGS



[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	30

修得特殊射擊 | 無

	[illegible]	上限	[illegible]
END	31	95	8
ATK	26	54	7
PAS	12	42	8
SHT	1	27	4
BLK	11	39	7
CAT	18	19	3
RNG	56	107	8
REC	73	111	8

[illegible]	SPD	RCH
3	30	60

科特・克羅里

（グアド・グローリー）

陣形 3－1－3　球風 長傳突破

全體選手皆為科特族，所有選手的PAS數值都相當高，擅長以傳切及長傳到自軍球門前的戰術



基艾拉=科特

（ギエラ=グアド）

GUADO GLORIES

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	30

修得特殊射擊 ◆倒掛金勾

	初期值	上限	成長率
END	5	31	5
ATK	4	31	5
PAS	29	72	7
SHT	6	41	8
BLK	4	28	4
CAT	5	30	4
RNG	180	200	9
REC	190	250	9

[illegible]	SPD	RCH
5	27	55



沙吉=科特

（ザジ=グアド）

GUADO GLORIES

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	30

修得特殊射擊 ◆倒掛金勾

	初期值	上限	成長率
END	3	31	4
ATK	6	41	6
PAS	38	74	8
SHT	6	55	7
BLK	8	37	4
CAT	3	30	4
RNG	195	220	8
REC	195	250	9

[illegible]	SPD	RCH
5	28	55



那普=科特

（ナブ=グアド）

GUADO GLORIES

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	30

修得特殊射擊 無

	初期值	上限	成長率
END	4	27	5
ATK	3	30	4
PAS	26	92	9
SHT	5	42	5
BLK	7	38	5
CAT	1	10	3
RNG	220	230	9
REC	175	223	9

[illegible]	SPD	RCH
5	28	55



歐迪=科特

（オーデ=グアド）

GUADO GLORIES

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	30

修得特殊射擊 ◆大回轉射門

	初期值	上限	成長率
END	4	41	5
ATK	6	52	7
PAS	53	93	9
SHT	4	28	4
BLK	8	54	7
CAT	5	10	3
RNG	240	250	6
REC	170	195	6

[illegible]	SPD	RCH
5	28	60



帕=科特（パ=グアド）

GUADO GLORIES

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	30

修得特殊射擊 無

	初期值	上限	成長率
END	5	12	4
ATK	7	37	6
PAS	42	73	8
SHT	1	3	3
BLK	7	40	7
CAT	2	21	6
RNG	131	165	9
REC	200	250	9

[illegible]	SPD	RCH
5	24	70



吉爾=科特

（ジル=グアド）

GUADO GLORIES

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	30

修得特殊射擊 無

	初期值	上限	成長率
END	6	11	3
ATK	8	55	5
PAS	60	91	9
SHT	1	10	4
BLK	5	51	7
CAT	3	17	7
RNG	185	220	8
REC	150	168	8

[illegible]	SPD	RCH
5	25	60



勇恩=科特

（ヲーン=グアド）

GUADO GLORIES

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	30

修得特殊射擊 無

	初期值	上限	成長率
END	4	12	6
ATK	8	54	4
PAS	55	93	8
SHT	3	11	3
BLK	9	73	7
CAT	1	11	3
RNG	235	250	8
REC	120	187	9

[illegible]	SPD	RCH
5	27	60



諾依=科特

（ノイ=グアド）

GUADO GLORIES

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	30

修得特殊射擊 無

	初期值	上限	成長率
END	2	43	4
ATK	5	38	5
PAS	20	53	7
SHT	2	12	4
BLK	3	10	3
CAT	7	52	9
RNG	90	109	7
REC	120	220	9

[illegible]	SPD	RCH
5	25	60





比塞特・歐拉卡
（ビサイド・オーラカ）

陣形 3-2-2 ｜ 球風 短傳戰術

特殊隊伍之一（出現條件參照P.533），以達特及雷迪為攻擊中心，反覆的進行傳球以攻進敵陣。



貝克雷姆（ベクレム）

BESAID AUROCHS

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	60

修得特殊射擊 ｜ ◆[illegible]金勾、大回轉射門

	[illegible]	上限	[illegible]
END	38	56	9
ATK	21	38	4
PAS	29	40	6
SHT	42	75	9
BLK	9	16	4
CAT	1	11	3
RNG	120	125	9
REC	190	187	9

[illegible]	SPD	RCH
7	30	50



瓦卡（ワッカ）

BESAID AUROCHS

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	60

修得特殊射擊 ｜ ◆[illegible]金勾

	[illegible]	上限	[illegible]
END	35	72	9
ATK	6	39	4
PAS	10	27	6
SHT	48	74	8
BLK	7	40	5
CAT	2	16	3
RNG	130	134	8
REC	180	190	8

[illegible]	SPD	RCH
7	30	50



雷迪（レッティ）

BESAID AUROCHS

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	60

修得特殊射擊 ｜ 無

	[illegible]	上限	[illegible]
END	22	56	4
ATK	20	41	5
PAS	45	92	9
SHT	25	31	5
BLK	9	73	7
CAT	2	17	3
RNG	80	89	8
REC	120	198	9

[illegible]	SPD	RCH
7	30	60



達特（ダット）

BESAID AUROCHS

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	60

修得特殊射擊 ｜ 無

	[illegible]	上限	[illegible]
END	31	95	8
ATK	22	51	5
PAS	24	74	6
SHT	4	37	5
BLK	22	40	4
CAT	3	19	3
RNG	85	87	7
REC	110	140	7

[illegible]	SPD	RCH
7	40	60



傑修（ジャッシュ）

BESAID AUROCHS

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	60

修得特殊射擊 ｜ 無

	[illegible]	上限	[illegible]
END	18	38	6
ATK	48	62	9
PAS	21	52	7
SHT	10	37	4
BLK	24	75	6
CAT	1	20	3
RNG	80	91	8
REC	175	188	7

[illegible]	SPD	RCH
7	30	65



包茲（ボッツ）

BESAID AUROCHS

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	60

修得特殊射擊 ｜ 無

	[illegible]	上限	[illegible]
END	22	52	5
ATK	48	72	8
PAS	19	53	9
SHT	3	12	5
BLK	19	39	4
CAT	3	10	3
RNG	52	83	5
REC	124	131	6

[illegible]	SPD	RCH
7	30	65



比露軨（ビルーチャ）

BESAID AUROCHS

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	60

修得特殊射擊 ｜ 無

	[illegible]	上限	[illegible]
END	24	53	6
ATK	25	92	9
PAS	32	30	7
SHT	1	92	5
BLK	12	29	5
CAT	1	38	3
RNG	107	120	6
REC	114	124	5

[illegible]	SPD	RCH
7	33	60



基帕（キッパ）

BESAID AUROCHS

[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	10	60

修得特殊射擊 ｜ 無

	[illegible]	上限	[illegible]
END	3	16	4
ATK	5	21	4
PAS	4	19	4
SHT	1	99	2
BLK	4	18	4
CAT	39	74	7
RNG	60	67	5
REC	87	99	5

[illegible]	SPD	RCH
7	40	40





札那爾坎特・艾普斯
ザナルカンド・エイブス

2-2-3 右翼突破

為特殊隊伍之一（出現條件參照P.533）奈雅及魯巴拉斯會從右側切入敵陣，連結FW為基本戰術之一

基魯魯（キルル）



ZANARKAND ABES

—	10	90

修得特殊射擊 ◆倒掛金勾

	[illegible]	上限	[illegible]
END	43	75	7
ATK	23	26	4
PAS	31	59	5
SHT	63	95	9
BLK	20	42	4
CAT	8	13	3
RNG	180	190	9
REC	155	190	9

[illegible]	SPD	RCH
4	30	30

艾普斯王牌（エイブスエース）



ZANARKAND ABES

—	10	90

修得特殊射擊 ◆倒掛金勾、大回轉射門

	[illegible]	上限	[illegible]
END	47	92	7
ATK	27	36	4
PAS	30	73	4
SHT	98	99	9
BLK	10	42	4
CAT	2	13	3
RNG	190	199	7
REC	174	250	6

[illegible]	SPD	RCH
4	32	50

托馬（トマ）



ZANARKAND ABES

—	10	90

修得特殊射擊 ◆倒掛金勾

	[illegible]	上限	[illegible]
END	30	55	6
ATK	21	38	4
PAS	27	52	4
SHT	68	71	8
BLK	19	39	4
CAT	8	10	3
RNG	140	145	7
REC	135	159	9

[illegible]	SPD	RCH
4	38	30

夏福特（シャフト）



ZANARKAND ABES

—	10	90

修得特殊射擊 ◆倒掛金勾

	[illegible]	上限	[illegible]
END	37	74	4
ATK	30	40	6
PAS	51	74	9
SHT	32	34	4
BLK	41	58	4
CAT	12	20	3
RNG	102	116	8
REC	120	160	7

[illegible]	SPD	RCH
4	40	50

奈雅（ナイア）



ZANARKAND ABES

—	10	90

修得特殊射擊 ◆倒掛金勾、大回轉射門

	[illegible]	上限	[illegible]
END	51	99	4
ATK	30	39	5
PAS	41	53	9
SHT	29	35	5
BLK	48	53	9
CAT	10	19	3
RNG	200	230	6
REC	121	154	8

[illegible]	SPD	RCH
4	35	60

莎札姆（サザーム）



ZANARKAND ABES

—	10	90

修得特殊射擊 無

	[illegible]	上限	[illegible]
END	30	40	5
ATK	61	99	8
PAS	31	39	5
SHT	12	13	4
BLK	41	55	6
CAT	3	17	5
RNG	90	100	7
REC	98	116	8

[illegible]	SPD	RCH
4	30	80

魯巴拉斯（ルバラス）



ZANARKAND ABES

—	10	90

修得特殊射擊 ◆大回轉射門

	[illegible]	上限	[illegible]
END	30	53	6
ATK	54	92	8
PAS	32	55	6
SHT	2	28	4
BLK	28	31	4
CAT	9	10	3
RNG	34	67	6
REC	90	113	7

[illegible]	SPD	RCH
4	30	70

塞坦（セイターン）



ZANARKAND ABES

—	10	90

修得特殊射擊 無

	[illegible]	上限	[illegible]
END	11	38	4
ATK	30	30	4
PAS	5	72	8
SHT	2	20	3
BLK	18	71	7
CAT	54	93	9
RNG	90	120	8
REC	21	36	8

[illegible]	SPD	RCH
4	30	30

搗天球
陸行鳥牧場
挖掘
水中格鬥球
公司PR
尋找兒子的新娘
野狼賽跑
蜥蜴奔跑
寶之輪盤
海鷗射擊
餵猴子
射擊遊戲
射擊遊戲試煉
尋找巢居的猴子
避雷塔調整
修行的成果
獲得隱藏的信賴
秘密的任務
林恩探偵
不可思議的洞窟
新的洞窟
遺跡深處的洞窟
隱藏的迷宮
寶物天球收藏
辛拉君的魔物事典
辛拉君的人物事典
雷卡劇場
收集阿爾貝特語辭典

自由球員

挖角等級 1



烏丘(ウキョウ)

[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	10	10

修得特殊射擊 | 無

	初期值	上限	[illegible]
END	10	61	9
ATK	3	16	5
PAS	5	26	7
SHT	4	31	4
BLK	5	28	6
CAT	1	11	4
RNG	38	78	7
REC	55	132	9

[illegible]	SPD	RCH
3	30	55

修(シュウ)

[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	10	10

修得特殊射擊 | ◆倒掛金勾

	初期值	上限	[illegible]
END	7	62	7
ATK	2	37	5
PAS	2	39	4
SHT	9	45	6
BLK	1	19	4
CAT	2	16	3
RNG	51	102	8
REC	58	112	8

[illegible]	SPD	RCH
7	30	60



司力亞(スーリア)

[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	10	10

修得特殊射擊 | 無

	初期值	上限	[illegible]
END	1	39	4
ATK	3	30	5
PAS	1	10	3
SHT	1	13	3
BLK	3	30	6
CAT	8	57	3
RNG	36	80	8
REC	65	72	6

[illegible]	SPD	RCH
0	30	60



尼塔(ニーダ)

[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	10	10

修得特殊射擊 | 無

	初期值	上限	[illegible]
END	4	41	4
ATK	4	40	4
PAS	8	58	7
SHT	2	27	4
BLK	9	56	8
CAT	3	57	3
RNG	41	75	8
REC	56	105	9

[illegible]	SPD	RCH
8	30	60



巴魯凱(バルカイ)

[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	10	10

修得特殊射擊 | 無

	初期值	上限	[illegible]
END	6	33	4
ATK	9	74	6
PAS	3	60	5
SHT	2	20	4
BLK	13	53	6
CAT	1	17	2
RNG	50	73	8
REC	64	99	8

[illegible]	SPD	RCH
2	30	60



希露緹(ヒルディー)

[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	10	10

修得特殊射擊 | 無

	初期值	上限	[illegible]
END	6	40	4
ATK	8	21	3
PAS	10	38	4
SHT	5	53	7
BLK	3	42	6
CAT	3	51	2
RNG	51	89	7
REC	71	113	8

[illegible]	SPD	RCH
3	30	60



羅普(ロップ)

[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	10	10

修得特殊射擊 | 無

	初期值	上限	[illegible]
END	3	28	4
ATK	12	40	6
PAS	6	26	4
SHT	2	19	3
BLK	11	60	7
CAT	1	26	3
RNG	48	81	7
REC	45	78	7

[illegible]	SPD	RCH
1	30	60

自由球員

挖角等級	2

札里茲(ザリッツ)

[illegible]	[illegible]	[illegible]
2	10	15

修得特殊射擊 | 無

	初期值	上限	[illegible]
END	18	52	6
ATK	7	42	5
PAS	6	56	8
SHT	2	28	4
BLK	15	72	4
CAT	4	39	3
RNG	51	91	7
REC	78	150	8

[illegible]	SPD	RCH
8	38	60



袞馬爾(ジュマル)

[illegible]	[illegible]	[illegible]
2	10	15

修得特殊射擊 | 無

	初期值	上限	[illegible]
END	9	44	8
ATK	15	94	9
PAS	9	11	4
SHT	4	6	3
BLK	6	60	4
CAT	5	57	3
RNG	43	100	8
REC	50	70	7

[illegible]	SPD	RCH
2	30	60



史培妲(スパンダ)

[illegible]	[illegible]	[illegible]
2	10	15

修得特殊射擊 | 無

	初期值	上限	[illegible]
END	1	26	6
ATK	4	19	4
PAS	14	72	9
SHT	2	11	3
BLK	7	26	7
CAT	11	71	5
RNG	51	111	7
REC	81	132	8

[illegible]	SPD	RCH
1	35	70



提連(デューレン)

[illegible]	[illegible]	[illegible]
2	10	15

修得特殊射擊 | 無

	初期值	上限	[illegible]
END	3	51	6
ATK	3	31	4
PAS	16	53	8
SHT	4	37	4
BLK	15	79	9
CAT	5	39	3
RNG	64	120	9
REC	61	154	9

[illegible]	SPD	RCH
7	30	60



娜妲菈(ナーダラ)

[illegible]	[illegible]	[illegible]
2	10	15

修得特殊射擊 | 無

	初期值	上限	[illegible]
END	8	26	5
ATK	5	26	5
PAS	15	71	8
SHT	4	17	4
BLK	1	30	4
CAT	4	28	4
RNG	60	120	9
REC	67	155	9

[illegible]	SPD	RCH
0	30	60



妮妲(ネーダー)

[illegible]	[illegible]	[illegible]
2	10	15

修得特殊射擊 | 無

	初期值	上限	[illegible]
END	1	75	3
ATK	3	20	4
PAS	10	56	8
SHT	12	54	7
BLK	3	42	5
CAT	5	28	4
RNG	54	118	8
REC	70	130	9

[illegible]	SPD	RCH
8	30	60



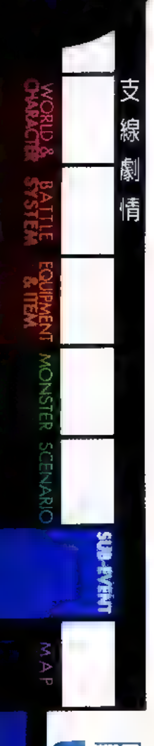
梅普(メップ)

[illegible]	[illegible]	[illegible]
2	10	15

修得特殊射擊 | ◆倒掛金勾

	初期值	上限	[illegible]
END	14	54	6
ATK	6	55	4
PAS	3	55	4
SHT	13	75	8
BLK	1	54	4
CAT	3	29	2
RNG	71	98	7
REC	68	115	8

[illegible]	SPD	RCH
9	30	60



自由球員

[illegible] 3



琪由莉(キユリ)

[illegible]	[illegible]	[illegible]
3	10	20

修得特殊射擊 | 無

	初期值	上限	[illegible]
END	15	55	6
ATK	26	95	9
PAS	9	42	4
SHT	11	20	5
BLK	12	21	4
CAT	8	16	4
RNG	85	110	7
REC	95	136	9

[illegible]	SPD	RCH
3	30	60



夏蜜(シャーミ)

[illegible]	[illegible]	[illegible]
3	10	20

修得特殊射擊 | ◆大回轉射門

	初期值	上限	[illegible]
END	20	53	8
ATK	17	39	6
PAS	11	29	4
SHT	28	72	9
BLK	12	31	4
CAT	8	19	3
RNG	81	125	8
REC	78	171	9

[illegible]	SPD	RCH
6	30	60



傑普=論藏(ゼブ=ロンソ)

[illegible]	[illegible]	[illegible]
3	10	20

修得特殊射擊 | 無

	初期值	上限	[illegible]
END	12	31	4
ATK	18	64	9
PAS	11	39	4
SHT	9	42	5
BLK	24	68	9
CAT	18	56	7
RNG	70	92	7
REC	90	175	9

[illegible]	SPD	RCH
6	30	60



涅非(ネフェイ)

[illegible]	[illegible]	[illegible]
3	10	20

修得特殊射擊 | 無

	初期值	上限	[illegible]
END	22	73	9
ATK	11	56	7
PAS	10	51	5
SHT	21	73	7
BLK	11	41	5
CAT	8	31	4
RNG	70	120	9
REC	70	156	9

[illegible]	SPD	RCH
1	30	60



漢亞萊(ハイアライ)

[illegible]	[illegible]	[illegible]
3	10	20

修得特殊射擊 | 無

	初期值	上限	[illegible]
END	12	38	4
ATK	25	75	9
PAS	23	40	8
SHT	11	16	4
BLK	12	30	6
CAT	9	30	5
RNG	70	130	8
REC	80	110	8

[illegible]	SPD	RCH
4	38	60



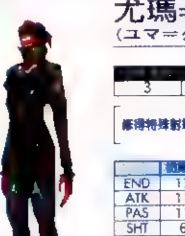
米菲蕾(ミフューレ)

[illegible]	[illegible]	[illegible]
3	10	20

修得特殊射擊 | ◆倒掛金勾

	初期值	上限	[illegible]
END	20	31	6
ATK	3	28	4
PAS	3	26	4
SHT	2	16	3
BLK	1	18	7
CAT	29	73	9
RNG	64	70	6
REC	77	192	8

[illegible]	SPD	RCH
8	30	60



尤瑪=科特(ユマ=グアド)

[illegible]	[illegible]	[illegible]
3	10	20

修得特殊射擊 | 無

	初期值	上限	[illegible]
END	13	39	5
ATK	11	21	3
PAS	11	37	4
SHT	6	5	2
BLK	27	73	9
CAT	5	40	3
RNG	56	115	8
REC	74	114	8

[illegible]	SPD	RCH
5	30	60





自由球員

挖角等級	4

亞達(アタ)



[illegible]	[illegible]	[illegible]
4	10	30

修得特殊射擊：無

	[illegible]	上限	[illegible]
END	1	28	6
ATK	27	56	7
PAS	1	93	9
SHT	1	29	5
BLK	3	40	7
CAT	5	10	3
RNG	58	110	8
REC	110	174	9

[illegible]	SPD	RCH
4	30	60

卡韓(カハン)



[illegible]	[illegible]	[illegible]
4	10	30

修得特殊射擊：無

	[illegible]	上限	[illegible]
END	18	38	5
ATK	22	51	7
PAS	31	76	9
SHT	11	30	6
BLK	24	74	9
CAT	5	28	4
RNG	120	132	9
REC	72	200	8

[illegible]	SPD	RCH
9	30	60

克涅(クイネ)



[illegible]	[illegible]	[illegible]
4	10	30

修得特殊射擊：◆大回轉射門

	[illegible]	上限	[illegible]
END	1	3	2
ATK	3	4	2
PAS	3	5	2
SHT	2	4	2
BLK	1	2	2
CAT	24	94	2
RNG	93	95	5
REC	10	23	4

[illegible]	SPD	RCH
0	30	60

塔茲(タツ)



[illegible]	[illegible]	[illegible]
4	10	30

修得特殊射擊：◆側掛金勾

	[illegible]	上限	[illegible]
END	25	55	6
ATK	15	42	7
PAS	18	39	5
SHT	32	92	9
BLK	15	96	9
CAT	2	41	3
RNG	100	121	7
REC	100	188	7

[illegible]	SPD	RCH
1	30	60

佛格(フォーブ)



[illegible]	[illegible]	[illegible]
4	10	30

修得特殊射擊：無

	[illegible]	上限	[illegible]
END	19	22	4
ATK	11	31	6
PAS	14	51	8
SHT	2	3	2
BLK	31	93	9
CAT	9	72	5
RNG	72	104	7
REC	145	168	8

[illegible]	SPD	RCH
9	30	60

謬(ミユウ)



[illegible]	[illegible]	[illegible]
4	10	30

修得特殊射擊：◆側掛金勾、大回轉射門

	[illegible]	上限	[illegible]
END	24	54	5
ATK	21	41	5
PAS	16	41	5
SHT	32	83	9
BLK	16	39	6
CAT	9	38	6
RNG	72	110	8
REC	82	210	9

[illegible]	SPD	RCH
1	30	60

林恩(リン)

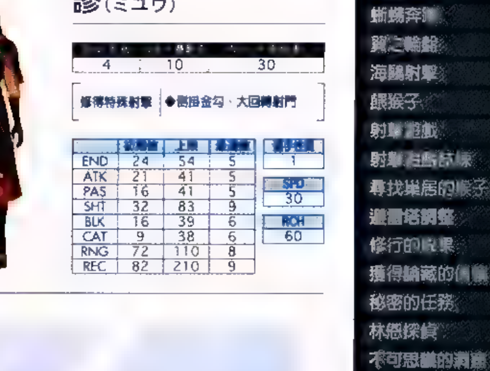


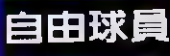
[illegible]	[illegible]	[illegible]
4	10	30

修得特殊射擊：無

	[illegible]	上限	[illegible]
END	19	53	9
ATK	11	27	5
PAS	19	52	7
SHT	35	73	9
BLK	15	52	4
CAT	7	27	3
RNG	93	135	8
REC	91	152	8

[illegible]	SPD	RCH
6	30	60





自由球員

控角等級	MAX

依沙爾(イサール)

[illegible]	[illegible]	[illegible]
MAX	10	40

修得特殊射擊 | 無

	初期值	上限	成長值
END	35	92	5
ATK	2	10	5
PAS	42	96	5
SHT	1	12	5
BLK	39	96	5
CAT	1	10	5
RNG	11	22	5
REC	130	210	5

[illegible]	SPD	RCH
6	30	60

歐迫尼(オーボイーネ)

[illegible]	[illegible]	[illegible]
MAX	10	40

修得特殊射擊 | 無

	初期值	上限	成長值
END	1	2	2
ATK	3	4	2
PAS	3	4	2
SHT	99	99	3
BLK	1	2	2
CAT	5	6	2
RNG	10	11	2
REC	10	11	2

[illegible]	SPD	RCH
0	60	60



朵娜(ドナ)

[illegible]	[illegible]	[illegible]
MAX	10	40

修得特殊射擊 | 無

	初期值	上限	成長值
END	25	52	5
ATK	25	52	5
PAS	25	51	5
SHT	24	54	5
BLK	26	52	5
CAT	25	54	5
RNG	73	84	5
REC	73	84	5

[illegible]	SPD	RCH
4	28	60

巴魯提羅(バルテロ)

[illegible]	[illegible]	[illegible]
MAX	10	40

修得特殊射擊 | ◆大回轉射門

	初期值	上限	成長值
END	4	42	7
ATK	3	20	5
PAS	6	18	4
SHT	39	94	9
BLK	4	31	7
CAT	41	92	5
RNG	5	71	6
REC	33	90	5

[illegible]	SPD	RCH
8	30	60



馬羅達(マローダ)

[illegible]	[illegible]	[illegible]
MAX	10	40

修得特殊射擊 | 無

	初期值	上限	成長值
END	8	41	5
ATK	18	27	7
PAS	31	92	9
SHT	17	19	7
BLK	11	29	5
CAT	10	40	7
RNG	90	105	6
REC	135	158	9

[illegible]	SPD	RCH
1	30	60



尤優依(ユユイ)

[illegible]	[illegible]	[illegible]
MAX	10	40

修得特殊射擊 | 無

	初期值	上限	成長值
END	1	99	1
ATK	1	99	1
PAS	1	99	1
SHT	1	99	1
BLK	1	99	1
CAT	1	99	1
RNG	1	255	1
REC	1	255	1

[illegible]	SPD	RCH
0	30	60



露琪兒(ルチル)

[illegible]	[illegible]	[illegible]
MAX	10	40

修得特殊射擊 | ◆倒掛金勾・大回轉射門

	初期值	上限	成長值
END	7	77	7
ATK	7	77	7
PAS	7	77	7
SHT	7	77	7
BLK	7	77	7
CAT	7	77	7
RNG	77	177	7
REC	77	177	7

[illegible]	SPD	RCH
7	30	77

SUB-EVENT 05 STORY Lv.

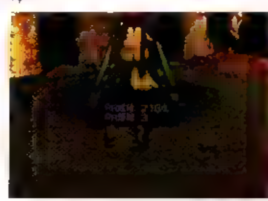
公司宣傳(公司PR)

在和平平原上，經營娛樂事業的兩間公司→青空公司及銀色公司，彼此互相競爭，透過對兩間公司的協助宣傳，可以得到許多的特典獎品。

時期　與公司櫃檯人員對談，實施登錄宣傳後　　場所　蘇比拉所有地圖

基本規則　在窗口登錄後即可儲存宣傳值

和平平原的每個服務窗口之青空公司及銀色公司的櫃臺人員，與協助宣傳的相關人員對談後，再辦理宣傳登錄，有以下兩種方法，登錄後即可儲存宣傳數值。如果儲存起來的話，則這間公司的宣傳值即會上昇，對於很多東西將會產生影響(→P.554)。此外，如果和沒登錄的公司櫃臺人員對談的話，公司宣傳登錄將會轉移到對方身上，此種情形下，之前已經登錄的公司宣傳值將減去一半。



←登錄後，「宣傳項目」中的「宣傳狀態」會顯示確認當時的宣傳值及宣傳等級。

方法① 向蘇比拉各地人民宣傳

登錄公司宣傳後，在蘇比拉向特定人物對談●時，可顯示出是否有宣傳值的選項。此處要選擇「宣傳PR」，並從下列文句中選取一個。於是，對方就會根據下方表格表示其反應，好感越大當然宣傳值就會越多啦！只是，每一個宣傳文句會有怎樣的反應，則依人物而不同(對於實施宣傳的人物所在地及其反應，請參照P.556頁)。另外，宣傳在對同一個人物時，於每次故事等級中，只能施行一次。

＊向蘇比拉人說明的宣傳文句

已登錄公司	宣傳文句
青空公司	❶「青空公司で遊びませんか?」
	❷「青空の下で思いきり楽しもう♪」
	❸「つべこべ言わずに青空公司！」
	❹「青空公司はサービス満点！」
	❺「青空公司で遊ぶ～よ?」
銀色公司	❶「銀色公司で遊びませんか?」
	❷「銀色公司　よろしくね♪」
	❸「とにかく銀色公司へGO!」
	❹「銀色公司は充実してるよ」
	❺「[illegible]ってもよいですかな?」

※宣傳文句的號碼詳見P.556–561表格

＊從對手的反應所獲得的宣傳值

對手反應	宣傳值
相當有好感	5
不錯	3
有點興趣	2
沒興趣	1
給予壞印象	0

方法② 使用遊樂設施

登錄宣傳後，使用和平平原的各種遊樂設施中所失去的點數，會依右表中的比例變換成宣傳值。此外，不管登錄在哪間公司，如果是和沒登錄的公司接觸的話，同樣的，宣傳值也會隨之變更到另一家公司。

＊投入遊樂設施點數的數值變更率

故事等級	數值變換率	故事等級	數值變換率
1	每20即1宣傳點	3	每100即1宣傳點
2	每50即1宣傳點	5	每200即1宣傳點

擒天球
陸行鳥[illegible]
挖掘
水中格鬥球
公司PR
尋找兒子的新娘
野狼賽跑
斯[illegible]奔跑
[illegible]之[illegible]
海[illegible]射擊
[illegible]猴子
射擊遊戲
射擊遊戲試練
尋找巢居的猴子
避雷塔[illegible]
修行的成果
獲得[illegible]的[illegible]
秘密的任務
林[illegible]探偵
不可思議的洞窟
新的洞窟
遺跡深處的洞窟
隱藏的迷宮
寶物天球收藏
辛拉君的魔物事典
辛拉君的人物事典
[illegible]卡劇場
收集同[illegible]具特[illegible]

宣傳等級的提升　朝400點邁進！

一開始，青空公司及銀色公司的等級皆為1，公司宣傳等級最大為5。只要提昇宣傳等級，就會有右邊所記之變化。此外，不管儲存多少宣傳值，宣傳等級不會超過故事等級。

＊提昇宣傳等級必須累積之宣傳值

宣傳等級	必須累積之宣傳值	宣傳等級	必須累積之宣傳值
1	—	4	260
2	60	5	400
3	140		

＊提昇宣傳等級所受到之影響

- ●隨每間公司的點數所交換禮物的種類會增加（如下圖所示）
- ●在和平平原的每一個遊樂設施中，每一次使用點數會產生變化
- ●「野狼賽跑（狼レース）」的競賽等級，「蜥蜴奔跑（トカゲラン）」的遊戲等級及「翼之輪盤（ウィングスロット）」的機台種類都會增加
- ●在故事等級5當中的和平平原，要完成其劇情依此，青空公司和銀色公司將會合併成為和平統合公司，增加和平平原的遊樂設施

☆獎品交換一覽表

＊青空公司

禮物名	交換點數	每次宣傳時是否可交換								
		統合前				統合後（※1）				
		1	2	3	4	1	2	3	4	5
ポーション	10	○	○	○	○	○	○	○	○	○
フェニックスの尾	30	○	○	○	○	○	○	○	○	○
やすもの手榴弾	50	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ハイポーション	150	○	—	—	—	○	○	○	○	○
退魔の腕輪	500	○	—	—	—	○	○	○	○	○
手榴弾	70	—	○	○	○	—	○	○	○	○
毒の牙	100	—	○	○	○	—	○	○	○	○
万能薬	200	—	○	○	○	—	○	○	○	○
ミスリルの小手	750	—	○	—	—	—	○	○	○	○
ガラスのバックル	2500	—	○	—	—	—	○	○	○	○
S爆弾	100	—	—	○	○	—	—	○	○	○
暗闇手榴弾	300	—	—	○	○	—	—	○	○	○
チタンバングル	500	—	—	○	○	—	—	○	○	○
パワーリスト	1500	—	—	○	—	—	—	○	○	○
ブラックベルト	5000	—	—	○	—	—	—	○	○	○
M爆弾	350	—	—	—	○	—	—	—	○	○
L爆弾	500	—	—	—	○	—	—	—	○	○
きれいなガラス玉	1000	—	—	—	○	—	—	—	○	○
光の魔石	3500	—	—	—	○	—	—	—	○	○
死の衝撃	12000	—	—	—	○	—	—	—	○	○
体力の薬	1000	—	—	—	—	—	—	—	—	○
眠りの衝撃	3000	—	—	—	—	—	—	—	—	○
ハイパーリスト	5000	—	—	—	—	—	—	—	—	○
至高の魔石	15000	—	—	—	—	—	—	—	—	○
フォーハンド	50000	—	—	—	—	—	—	—	—	○
剣技の真髄	80000	—	—	—	—	—	—	—	—	○
リザルトプレート『咲き誇る災い』（※2）	200000	—	—	—	—	—	—	—	—	○
奥義の真髄（※3）	100000	—	—	—	—	—	—	—	—	○

＊銀色公司

禮物名	交換點數	每次宣傳時是否可交換								
		統合前				統合後（※1）				
		1	2	3	4	1	2	3	4	5
ポーション	10	○	○	○	○	○	○	○	○	○
フェニックスの尾	30	○	○	○	○	○	○	○	○	○
やすもの手榴弾	50	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ハイポーション	150	○	—	—	—	○	○	○	○	○
エーテル	500	○	—	—	—	○	○	○	○	○
月のカーテン	70	—	○	○	○	—	○	○	○	○
銀の砂時計	100	—	○	○	○	—	○	○	○	○
魔除薬	200	—	○	○	○	—	○	○	○	○
守りのヴェール	750	—	○	—	—	—	○	○	○	○
金の腕輪	2500	—	○	—	—	—	○	○	○	○
異界の影	100	—	—	○	○	—	—	○	○	○
魔力の泉	300	—	—	○	○	—	—	○	○	○
命の泉	500	—	—	○	○	—	—	○	○	○
タロットカード	1500	—	—	○	—	—	—	○	○	○
ヒュプノクラウン	5000	—	—	○	—	—	—	○	○	○
体力の泉	350	—	—	—	○	—	—	—	○	○
金の砂時計	500	—	—	—	○	—	—	—	○	○
真珠のネックレス	1000	—	—	—	○	—	—	—	○	○
フォーリング	3500	—	—	—	○	—	—	—	○	○
ソウルオブサマサ	12000	—	—	—	○	—	—	—	○	○
エーテルターボ	1000	—	—	—	—	—	—	—	—	○
魔力の秘薬	3000	—	—	—	—	—	—	—	—	○
マジカルパウダー	5000	—	—	—	—	—	—	—	—	○
チョコボの羽	15000	—	—	—	—	—	—	—	—	○
フォーブレス	50000	—	—	—	—	—	—	—	—	○
黒魔法の真髄	80000	—	—	—	—	—	—	—	—	○
リザルトプレート『攻めぬく魂の輝き』（※2）	200000	—	—	—	—	—	—	—	—	○
白魔法の真髄（※4）	100000	—	—	—	—	—	—	—	—	○

※1……此欄為等級5時，兩間公司合併後，在和平統合公司中可交換的禮品。比如說，在合併時青空公司宣傳等級5，銀色公司的宣傳等級3的情形時，可以交換到青空公司宣傳等級5的獎品以及銀色公司宣傳等級3的獎品
※2……只可交換一次
※3……取得效果配置盤「繁盛的災禍（咲き誇る災い）」後才可交換
※4……取得效果配置盤「奮戰不懈魂魄的光輝（攻めぬく魂の輝き）」後才可交換

SUB-EVENT 06 STORY Lv.

幫兒子找新娘 (ムスコのヨメ探し)

銀色公司繼承人小男孩想盡辦法就是找不到新娘　因此，要在蘇比拉城中幫其兒子宣傳，只要有新娘的候選人，就可以從其父親手中獲得禮品



時期	STORY Lv.1~3中，在和平平原及中央地方和其父親對談並接受找新娘的請求	場所	蘇比拉所有地區

基本規則　按下●鈕來交談，大肆宣傳吧！

在蘇比拉各地，按●鈕向特定人物對談找「要不要當新娘呢？（ヨメにどうかな？）」的選項。然後就會出現如右邊所示的五種宣傳文句可以選擇其一，而對方也會依右下表中表示其反應，反應得當的話即可獲得點數。

每一個宣傳文句會有怎樣的反應，則依人物而不同（對於施行宣傳的人物所在地及對宣傳的反應詳見P.556）。此外，如果對方為男性的情況下，不管選哪個文句，皆會表示「我沒興趣」之類的，完全無法增加宣傳的點數。



←對於新娘候選人的邀請，各個故事等級只可施行一次。

＊向蘇比拉的人們說明的宣傳文句

- ❶「ナギ平原でパートナーを探しませんか？」
- ❷「あなたにぴったりの人がいるんです！」
- ❸「銀色公司の跡継ぎが結婚相手を探してます」
- ❹「ナギ平原で あなたを待ってる人がいます！」
- ❺「運命の出会いって 信じます？」

※號碼詳見P.556~561表格

＊依對方的反應可獲得之邀請點數

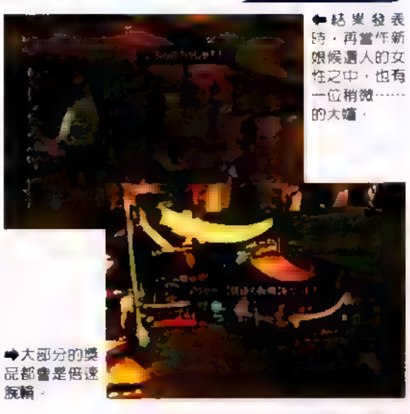
對方反應	邀請點數
相當有好感	5
不錯	3
有點興趣	2
沒興趣	1
給予壞印象	0

找新娘能得到的獎品

在故事等級5中和其父親對談時，會有結果發表。將視在這之前所得到的點數，出現數位新娘候選人（未滿30點不會有人出現），然後從父親那得到作為找到新娘的禮品—聖靈藥及倍速腕輪。

＊找新娘結果及禮品

獲得點數	新娘候選人數	獎品
0~29	0	聖靈藥
30~49	1（大嬸）	倍速腕輪
50~79	1（年輕女孩）	倍速腕輪
80~104	2	倍速腕輪
105~129	3	倍速腕輪
130以上	4	倍速腕輪



←結果發表時，再當作新娘候選人的女性之中，也有一位稍微……的大嬸。

➡大部分的獎品都會是倍速腕輪。

☆『公司宣傳』及『為兒子找新娘』中能宣傳之居民一覽

*PR&APPEAL LIST

清單的看法

場所	外表	人物名稱及特徵	故事等級 1	2	3	4	5	公司宣傳配點 ❶	❷	❸	❹	❺	找新娘配點 ❶	❷	❸	❹	❺
●	■	住在民宿的女性	○	○	—	—	—	3	5	2	0	1	0	1	5	2	3
●			—	—	○	—	○										

❶場所……人物所在的地方。表中與地圖上的記號相對應。

❷外表……人物外表。與表中人物3D圖形相對應。

❸人物名及特徵……人物名字及特徵。

❹故事等級……能夠進行該人物作公司宣傳或新娘人選遊說的故事等級。

❺公司宣傳配點……在公司宣傳中，共分為五種表示方式。❶～❺為選擇項目中依照順序的宣傳文句之號碼，與553頁的清單相對照。此外，宣傳數值與已登錄完成的公司在每一場合皆相對應。

❻尋找新娘配點……在為找新娘中，也分為五種表示遊說模式。❶～❺為選擇項目依照順序的宣傳文句之號碼，與P.555頁的清單相對照。

✦比塞特島✦

※●●的人物會移動



場所	外表	人物名稱及特徵	故事等級 1	2	3	4	5	公司宣傳配點 ❶	❷	❸	❹	❺	找新娘配點 ❶	❷	❸	❹	❺
●	■	住在民宿的女性	○	○	—	—	—	3	5	2	0	1	0	1	5	2	3
●			—	—	○	—	○										
●	■	溜狗的女性	○	○	○	—	○	3	1	0	5	2	1	0	3	5	2
●	■	雜貨店店員	○	○	○	—	○	2	0	3	1	5	3	2	5	1	0
●	■	瞭望村頭少年(※1)	○	○	○	—	○	2	1	5	0	3	—	—	—	—	—
●	■	住在民宿的男性	○	○	○	—	○	5	0	2	1	3	—	—	—	—	—
●	■	基帕(キッパ)	○	※2	※3	—	—	5	1	3	2	0	—	—	—	—	—
●			—	—	—	—	※4										

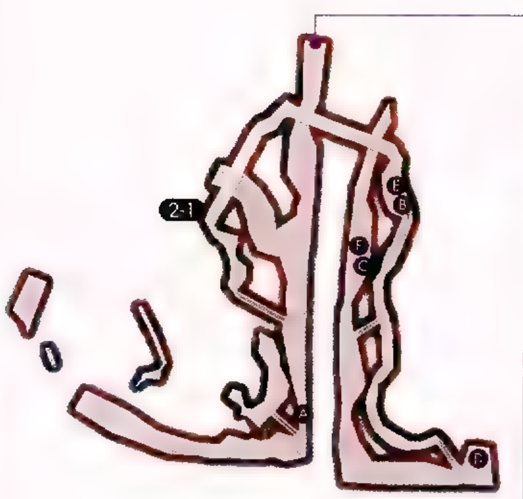
※1……這個少年除了在■的場所外，也可於1-1的海邊或1-15的比塞特寺院．大廣場遇到

※2……任務■【挑戰!射擊遊戲!】完成前會在往村子的坡道上

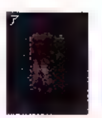
※3……任務■【擊退寺院裡的魔物!(比塞特寺院)】完成後即消失

※4……任務1-9在比塞特村，全員和瓦卡交談前不會在

齊力卡















場所	外表	人物名稱及特徵	故事等級					公司宣傳配點					找新娘配點				
			1	2	3	4	5	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
●	ア	站在碼頭說話男性	○	—	—	—	—	1	3	0	2	5	—	—	—	—	—
●			—	—	○	—	—										
●			—	—	—	—	○										
●	イ	看到青年同盟基地男性	○	—	○	—	○	0	2	1	5	3	—	—	—	—	—
●	ア	站在碼頭說話女性	—	—	○	—	—	2	3	0	1	5	5	3	0	1	2
●			—	—	—	—	○										
●	エ	穿吊帶褲男性	○	—	—	—	—	3	2	1	5	0	—	—	—	—	—
●			—	—	○	—	—										
●			—	—	—	—	○										
●	オ	戴■帽子男性	○	—	○	—	—	3	1	2	0	5	—	—	—	—	—
●			—	—	—	—	○										
●	ア	穿紅白襪子男性	○	—	○	—	—	2	3	0	1	5	—	—	—	—	—
●			—	—	—	—	○										
●	ウ	站在橋頭的女性	○	—	○	—	—	0	5	3	2	1	3	2	5	1	0
●	オ	站在橋上的女性	—	—	—	—	○	0	5	3	2	1	3	2	5	1	0



魯卡

※●●●●的人物會移動

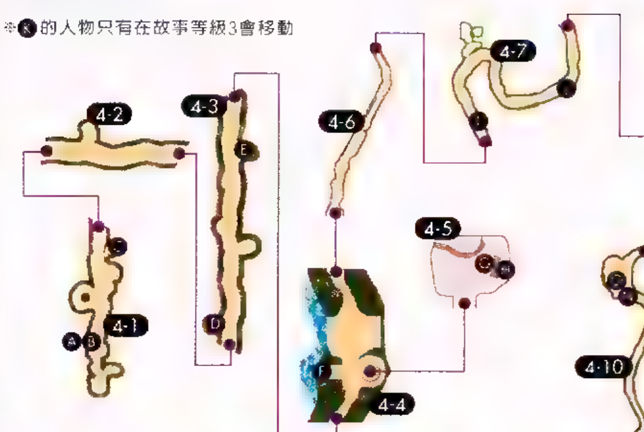
3-3
3-4
3-2
3-10
3-5
3-9
3-8

場所	外表	人物名稱及特徵	故事等級					公司宣傳配點					找新娘配點				
			1	2	3	4	5	❶	❷	❸	❹	❺	❶	❷	❸	❹	❺
●	■	白衣女性	○	○	○	—	—	3	5	2	0	1	0	5	1	3	2
●			—	—	—	—	○										
●	■	綠衣阿爾貝特族男性	○	○	—	—	—	0	3	5	2	1	—	—	—	—	—
●			—	—	—	—	○										
●	■	穿越入口男性	—	—	○	—	—	0	3	5	2	1	—	—	—	—	—
●	■	灰衣警衛	○	○	—	—	○	5	1	3	2	0	—	—	—	—	—
●	■	穿茶色衣服警衛	—	—	○	—	—	5	1	3	2	0	—	—	—	—	—
●	■	帶有記者風味女性	○	○	—	—	○	1	3	0	5	2	0	5	2	3	1
●			—	—	○	—	—										
●	■	坐在椅子上的茶色衣服男孩	○	○	—	—	○	3	0	2	1	5	—	—	—	—	—
●	■	步行走在連絡橋的男性	—	—	○	—	—	3	0	2	1	5	—	—	—	—	—
●	■	帶著綠色頭巾少年	○	○	—	—	—	2	3	1	5	0	—	—	—	—	—
●			—	—	○	—	—										
●			—	—	—	—	○										
●	■	坐在椅子的女孩	○	○	—	—	○	1	3	0	2	5	3	0	5	1	2
●	■	站著說話的紅衣女孩	—	—	○	—	—	1	3	0	2	5	3	0	5	1	2
●	■	坐在椅子上的女性兵士	○	○	—	—	○	1	2	5	3	0	0	5	1	2	3
●	■	站著說話的黃衣女孩	—	—	○	—	—	1	2	5	3	0	0	5	1	2	3



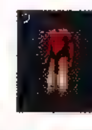
米韓街道

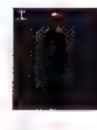
※K的人物只有在故事等級3會移動

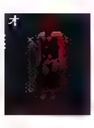


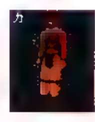






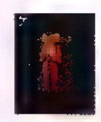


















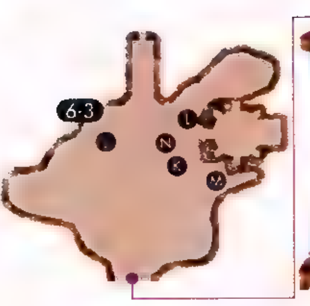


場所	外表	人物名稱及特徵	故事等級					公司宣傳配點					找新娘配點				
			1	2	3	4	5	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
[illegible]	ア	站在米韓雕像的女性A	○	○	※5	—	○	5	1	0	3	2	5	1	2	3	0
[illegible]	[illegible]	站在米韓雕像的女性B	○	○	※5	—	○	3	5	0	2	1	3	2	1	0	5
[illegible]	[illegible]	眺望晚方的男性	○	○	※5	—	○	0	2	5	3	1	—	—	—	—	—
[illegible]	エ	監視馬其那的阿爾貝特女性	○	○	※5	—	○	2	1	0	5	3	1	5	0	3	2
[illegible]	[illegible]	站在船邊的男性	○	○	※5	—	○	0	5	3	2	1	—	—	—	—	—
[illegible]	[illegible]	看海的男性	○	○	※5	—	○	5	3	2	1	0	—	—	—	—	—
[illegible]	[illegible]	在旅行社說話的女性	○	○	○	—	○	0	5	3	2	1	1	0	3	5	2
[illegible]	[illegible]	在旅行社說話的男性	○	○	○	—	○	1	3	5	0	2	—	—	—	—	—
[illegible]	[illegible]	位於新道北部的女性	○	※6	※5	—	—	0	2	3	5	1	5	3	2	1	0
[illegible]			—	—	—	—	○										
[illegible]	[illegible]	位於街道北口的少年	○	○	※7	—	○	2	3	1	0	5	—	—	—	—	—
[illegible]	[illegible]	位於舊道北部的男性	○	※6	※5	—	—	1	5	3	2	0	—	—	—	—	—
[illegible]			—	—	—	—	○										
[illegible]	[illegible]	在橋下的女性	○	※6	※5	—	—	2	3	1	5	0	5	3	2	1	0
[illegible]	[illegible]	在橋下走路的女性	—	—	—	—	○	2	3	1	5	0	5	3	2	1	0
[illegible]	[illegible]	坐著的白襯男孩	○	※6	※5	—	○	3	0	5	2	1	—	—	—	—	—
[illegible]	[illegible]	坐著的綠[illegible]衫男孩	○	※6	※5	—	○	5	1	3	0	2	—	—	—	—	—

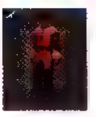
※5……任務[illegible]【阻止失控機械!】無法在進行中對談
※6……任務G【陸行鳥！】完成後也無法對談
※7……任務[illegible]【阻止失控機械!】完成後即消失

喬瑟寺院

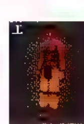
※●●的人物會移動















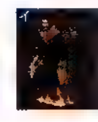


場所	外表	人物名稱及特徵	故事等級					公司宣傳配點					找新娘配點				
			1	2	3	4	5	❶	❷	❸	❹	❺	❶	❷	❸	❹	❺
●	■	環視參拜之路的阿爾貝特女性	○	○	—	—	—	3	0	5	2	1	3	1	0	2	5
●			—	—	—	—	○										
●	■	位於參拜之路男性A	○	○	—	—	○	5	1	0	3	2	—	—	—	—	—
●	■	位於參拜之路男性B	○	○	—	—	—	1	0	2	5	3	—	—	—	—	—
●			—	—	—	—	○										
●	■	位於參拜之路男性C	○	○	—	—	—	0	1	3	2	5	—	—	—	—	—
●			—	—	—	—	○										
●	■	大嬸	○	○	—	—	—	3	1	5	0	2	0	1	3	2	5
●			—	—	—	—	○										
●	■	在寺院前廣場的男性	○	○	—	—	—	2	5	0	3	1	—	—	—	—	—
●			—	—	—	—	○										
●	■	在寺院前的阿爾貝特女性	○	○	—	—	○	5	0	2	1	3	0	1	3	2	5
●	■	在寺院前廣場的女性	○	○	—	—	—	2	1	5	0	3	2	0	1	5	3
●			—	—	—	—	○										

馬卡拉尼森林

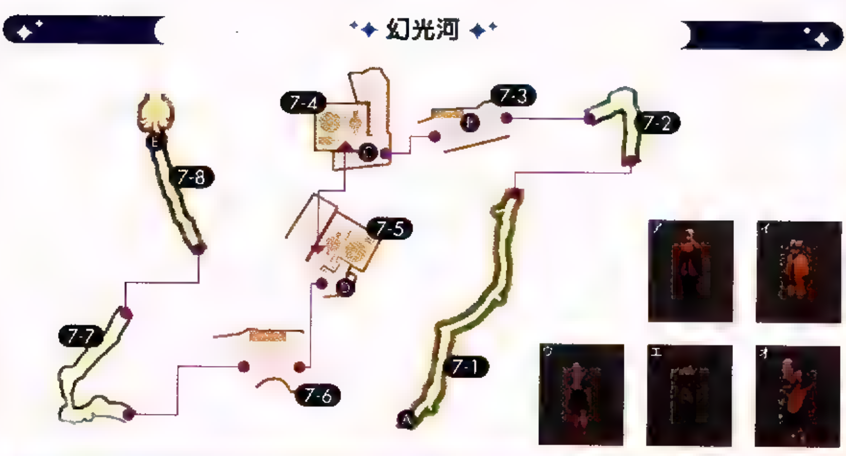






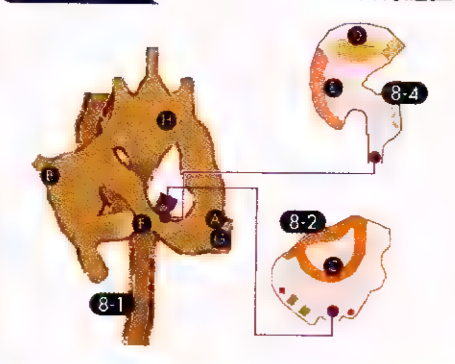
場所	外表	人物名稱及特徵	故事等級					公司宣傳配點					找新娘配點				
			1	2	3	4	5	❶	❷	❸	❹	❺	❶	❷	❸	❹	❺
●	■	位於森林入口的科特男性	○	○	○	—	—	5	0	1	2	3	—	—	—	—	—
●	■	位於野營地的科特老人	○	○	○	—	—	0	3	1	5	2	—	—	—	—	—

幻光河

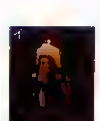


場所	外表	人物名稱及特徵	故事等級					公司宣傳配點					找新娘配點				
			1	2	3	4	5	❶	❷	❸	❹	❺	❶	❷	❸	❹	❺
●	ア	位於南岸道路的阿爾貝特女性	○	—	○	○	○	3	0	5	1	2	5	3	2	1	0
●	イ	在恐龍運輸乘坐處入口的少女	○	○	○	○	○	0	3	1	2	5	0	5	3	2	1
●	ウ	看著恐龍運輸的少年	○	○	○	○	○	2	0	1	3	5	—	—	—	—	—
●	エ	位於北岸的女性	○	○	○	○	○	0	3	2	1	5	2	1	0	5	3
●	オ	位於科特羅拉姆入口的老婆婆	○	○	○	○	○	5	0	2	3	1	3	2	1	0	5

科特羅拉姆

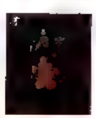








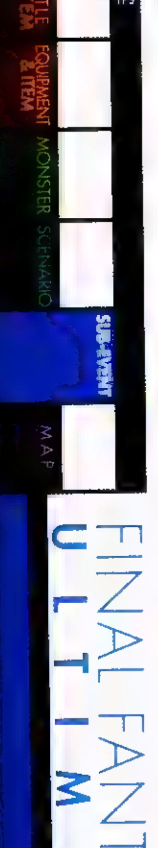


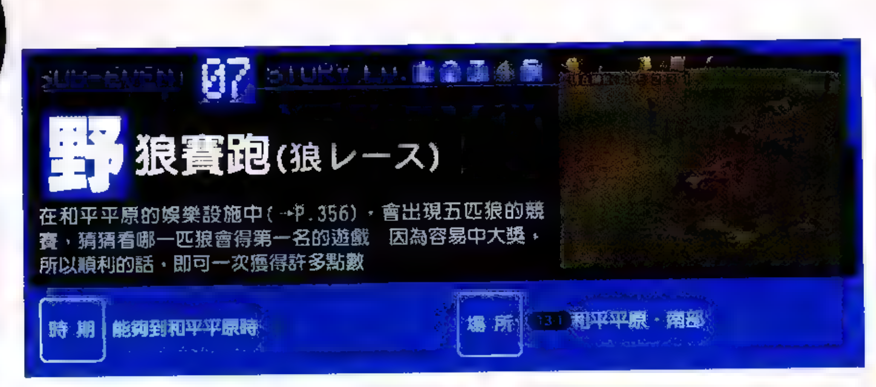


場所	外表	人物名稱及特徵	故事等級					公司宣傳配點					找新娘配點				
			1	2	3	4	5	❶	❷	❸	❹	❺	❶	❷	❸	❹	❺
●	ア	海鷗羅族	○	—	—	—	※8	1	2	5	0	3	—	—	—	—	—
●			—	—	○	—	—										
●	イ	情報人員	○	—	○	—	○	0	5	2	3	1	—	—	—	—	—
●	ウ	道具店店員	○	—	○	—	○	3	5	0	1	2	—	—	—	—	—
●	エ	道具店客人	○	—	○	—	○	0	3	2	5	1	—	—	—	—	—
●	オ	少年	○	—	○	—	—	5	2	1	3	0	—	—	—	—	—
●			—	—	—	—	※9										

※8……在幻光河劇情章節結束，柯特羅拉姆劇情章節完成的條件下，會在●地點

※9……在幻光河與科特羅拉姆劇情章節都結束的狀況下會在●幻光河劇情結束，科特羅拉姆的劇情章節完成的條件下會不見





SUB-EVENT 07

野狼賽跑(狼レース)

在和平平原的娛樂設施中(→P.356),會出現五匹狼的競賽,猜猜看哪一匹狼會得第一名的遊戲 因為容易中大獎,所以順利的話,即可一次獲得許多點數

時期 能夠到和平平原時

場所 13-1 和平平原・南部

基本規則 要賭冠軍還是前兩名呢!

在與狼競賽的窗口中,和其公司的櫃檯人員對談的話,首先則要選擇競賽等級。等級以配合公司宣傳等級而定(→P.553),各項成績依右圖分別有所差異。

之後,在出場的五匹狼中,預測哪隻狼會贏,再投入點數。猜想時,選擇單號就是「冠軍預測(トップ予想)」,選擇兩個號碼的話就是「前兩名預測(ダブル予想)」這兩種選擇。各選一組,最多只能押注5口的籌碼

簽注完後,選擇表單內的「比賽開始!(レース開始!)」,舉行競賽。要是猜到的話,則可以拿到「押注點數x押注組合倍率」的點數。

＊根據競賽的等級而有所差異

- 等級越高,則每注所需的投入點數越多
- 等級越高,競賽中的野狼速度能力值將隨之增加(依變動法則而定,參照下列圖表)

＊各等級下注所需點數表

等級	每注點數	等級	每注點數
1	1	4	25
2	5	5	100
3	10		

野狼能力值 預測競賽結果所需的重要線索

為競賽出走的狼兒們,將依右表設定其能力比例。了解各匹狼的能力比例後,則可比較出走的五匹狼之能力值,這也是唯一在猜測競賽過程中的線索。

只是,猜測時畫面所呈現的狼兒能力值,至少是初期的數值。猜測完後比賽開始,畫面雖然不會再作過確認,但是會依狀況而定,作些許變動。(詳見下一頁的欄位)。另外,初期狀態能力值,基本上不管哪一項競賽的成績皆相同,僅止於速度的能力比例,依成績的不同如 下列所示作初期變動。

＊依等級而異的野狼速度變動法則

$$該等級的速度值=\left(\frac{速度的}{基準值}\right)\times(等級數\times5+10)$$

※小數點以自動進位

＊野狼之能力對比賽值的影響

能力值	對比賽值的影響
速度	野狼奔跑速度。雖然速度越跑越快,但在跑了某一程度的距離後,將會依照持久及追上的數值作些許變動。
持久	野狼體力。體力值越高的話,當比賽開始後,以同樣的速度下奔跑的話,可以跑較長的距離。
追上	在比賽尾端,可以追上其他野狼能力。其數值越高的話,越是靠近終點,速度相對會越不容易減少(依場合不同變快)。
穩定度	於比賽開始時,野狼能力值從初期狀態變動的機率。其數值越高的話,能力值越容易變動。
運氣	運氣成分。其數值越高的話,能力值會容易變的比初期狀態來得好,起跑的時候也不容易產生失誤!
綜合	野狼偏差值。一般而言平均能力在50左右,在平均值以上的話即高於50,在平均值以下的話即低於50。

✻ 出賽的野狼一覽表

編號	數值					
	速度	持久	追上	穩定度	運氣	綜合
0	4.09	50	10	25	9	63
1	3.59	65	20	25	12	44
2	3.15	68	60	10	11	48
3	5.00	17	0	7	9	54
4	3.79	35	25	30	12	44
5	3.20	55	43	30	8	54
6	4.09	77	0	20	10	61
7	3.74	82	10	5	13	39
8	4.30	57	1	10	10	50
9	4.90	25	0	5	10	51
10	5.00	10	8	20	3	81
11	3.09	45	59	15	10	66
12	3.65	15	70	25	12	40
13	4.19	27	14	20	8	44
14	4.30	17	20	20	6	42
15	4.30	29	9	20	6	45
16	4.59	45	0	10	8	48
17	4.69	15	13	20	5	70
18	4.80	13	15	5	11	57
19	3.00	60	65	25	9	53
20	3.15	34	54	18	9	40
21	3.20	50	43	5	12	40
22	4.30	55	0	18	7	47
23	4.69	32	3	21	5	82
24	3.79	65	12	30	12	45
25	3.75	70	12	30	12	41
26	3.79	75	10	0	13	41
27	3.16	62	46	15	11	42
28	4.58	30	5	10	9	53
29	4.78	5	40	15	6	62
30	3.90	87	0	10	12	43

編號	數值					
	速度	持久	追上	穩定度	運氣	綜合
31	4.345	45	4	15	8	54
32	4.11	10	57	20	9	43
33	3.15	16	100	30	7	46
34	3.88	50	13	15	11	40
35	4.27	55	3	27	6	66
36	4.07	42	12	15	10	49
37	4.00	10	64	25	9	40
38	3.15	78	120	15	12	49
39	3.00	45	58	10	11	40
40	4.78	2	80	10	8	41
41	4.55	15	20	14	8	60
42	3.65	65	20	5	13	49
43	3.33	70	35	21	11	42
44	4.44	50	3	7	11	61
45	3.96	48	12	20	10	45
46	3.72	30	35	28	12	50
47	4.28	33	9	30	4	60
48	4.945	8	8	18	3	67
49	3.74	70	13	25	12	41
50	4.28	10	30	30	2	40
51	4.82	18	5	7	9	49
52	4.11	17	35	10	11	43
53	3.59	60	21	5	13	41
54	4.01	74	2	10	11	43
55	4.21	34	15	0	13	51
56	3.48	75	27	20	11	45
57	3.65	90	19	20	12	43
58	4.09	32	17	18	10	52
59	3.92	35	20	17	11	43
60	3.38	11	125	30	9	56
61	4.15	22	30	10	12	62

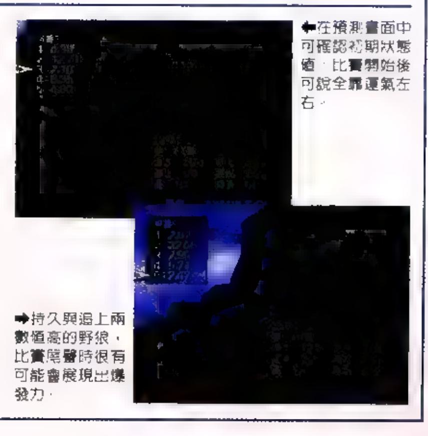
比賽時野狼的數值變動

預測結束後，野狼在到達終點之前的數值變動如下。

首先選擇「比賽開始！（レース開始！）」時，以野狼的值為基準，來判定初期數值是否變動。穩定度值越高越容易變動……也就是說，狀態都不相同。

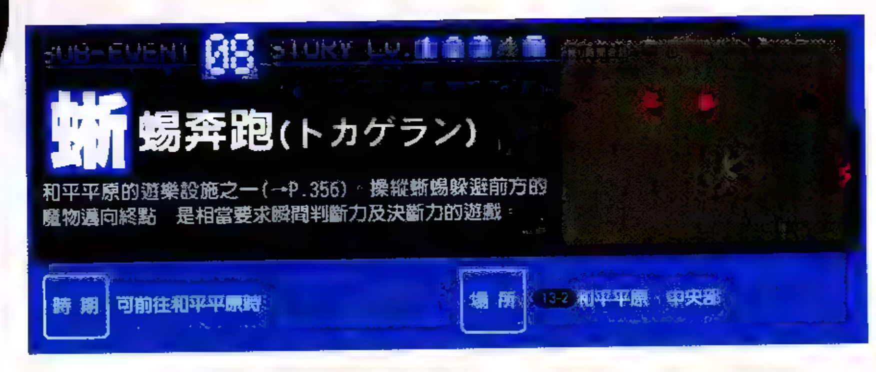
若是決定變動數值的話，接下來判定初期數值要上升或下降由運氣來決定。運氣越高數值越容易上升，越低的話數值越容易下降。

以上兩項判定結束後，比賽也就開始。野狼在跑到全長的(持久值)%時，速度會根據持久及追上兩數值再進行修正。幾乎所有的狀況下速度值都會下降，但只要持久與追上兩數值相當高，便有可能比初期狀態還要快。



⬅在預測畫面中可確認初期狀態值。比賽開始後可說全靠運氣左右。

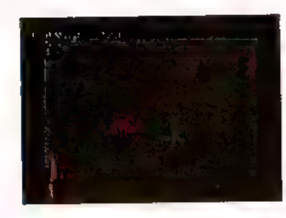
➡持久與追上兩數值高的野狼，比賽尾聲時很有可能會展現出爆發力。



基本規則 不斷躲避魔物朝向終點前進

在蜥蜴奔跑的公司窗口服務人員交談，決定遊戲等級(參考右頁)與投入點數後便開始遊戲。以左類比旋鈕或方向鈕操作蜥蜴通過畫面上的天球點，在時間限制內到達終點。但蜥蜴只能夠往左前方、正面、右前方這3個方向其中之一(=黃色的天球點)前進，也必須注意前方出現的魔物。中途遭到魔物攻擊後，剩餘時間會變為零，失去投入點數後結束遊戲。

若平安到達終點，則決定投入點數的增加倍率後(決定規則參考下項)，可選擇要繼續或結束遊戲。還想增加倍率的話，就請選擇「繼續（まだ続ける)」」，持續進行遊戲。而選擇「夠了(もういいや)」的話，可取回當時增加倍率的投入點數，結束遊戲。



←在蜥蜴前方的天球點，綠色是不能移動，而黃色的點則是可以移動的。至於紅色的地方則表示會遭到魔物的攻擊。

＊蜥蜴前進時阻礙的魔物

魔物	解說
赫魯姆	會左右移動。只要不觸碰到赫魯姆的頭部便不會受到攻擊。赫魯姆通過蜥蜴面前時立刻從背後前進，便可安全避開。
波姆 	不會移動，只會左右迴轉。即使未觸碰到本體，站立在敵人正面1格以內，蜥蜴都會遭到火炎攻擊(除了蜥蜴在波姆斜上或斜下的位置停住不動以外)。
龍蜥	與赫魯姆一樣會左右移動，但通過龍蜥的正面時，不管距離多遠馬上會被接近攻擊。請務必從龍的後方前進。

增加倍率的決定規則

蜥蜴到達終點時，投入點數的增加倍率如右表以剩餘時間的多寡來決定。遊戲時間限制為800，(只有在故事等級5的時間950)因此一開始最多只能到達3.4倍。但到達終點後再繼續挑戰，再次到達終點的話，不只計算本次的剩餘時間，連上次剩餘時間也合計在內決定增加倍率。連續不斷到達終點，理論上可上升到最大的100倍。但受到敵人攻擊遊戲結束後，無論多高的增加倍率都會歸零，也失去投入點數。

＊終點時剩餘時間對應的點數增加倍率

剩餘時間合計	倍率	剩餘時間合計	倍率
0～99	0	1400～1899	7.0
100～199	1.0	1900～2399	8.5
200～299	1.3	2400～2999	10.0
300～399	1.8	3000～3599	20.0
400～499	2.5	3600～4199	45.0
500～699	3.4	4200～4999	60.0
700～999	4.5	5000～5999	80.0
1000～1399	5.8	6000以上	100.0

※「投入點數×增加倍率」的計算結果有時會產生誤差

遊戲等級 難易度越高越容易累積點數

「蜥蜴奔跑」的遊戲等級(難易度)共有5個階段，可選擇公司PR階段值以下的等級(→P.553)。等級越高1注所需的點數也越多，魔物的種類和數量也會增加，提昇了到達終點的難度。此外，開始遊戲時蜥蜴的位置每次由亂數決定出現在圖中藍色範圍內。而各等級的攻略法與地圖上的魔物初期位置，以在窗口交談後的遊戲中為準。

✻ 各遊戲等級1注所需的點數

LEVEL	1注的點數	LEVEL	1注的點數
1	1	4	25
2	5	5	100
3	10		

LEVEL 1

5隻
6隻
→……建議路線
GOAL
START

4隻波姆並排的地方從畫面中央通過較為安全。一邊注意賀雷姆的行動，一邊在波姆斜下等待，趁2隻波姆從畫面中央改變方向時快速通過。

LEVEL 2

3隻
6隻
1隻
→……建議路線
GOAL
START

首先移動到Ⓐ的位置，通過龍之後前往Ⓑ。趁賀雷姆不在附近，而波姆未面向蜥蜴移動方向時一口氣前進。

LEVEL 3



從任一Ⓐ位置確認波姆的行動，趁面向外面時移動到Ⓑ。之後在賀雷姆與龍蜥兩邊通過路線時一口氣衝進終點。

LEVEL 4

4隻
6隻
2隻
→……建議路線
※龍蜥只會面對畫面下方不移動。
GOAL
START

在任何Ⓐ位置上確認賀雷姆移動到畫面中央折返時，經由Ⓑ到達Ⓒ位置。順利通過的話，只須注意波姆面對的方向前進即可。

LEVEL 5



開始位置靠左的話為Ⓐ～Ⓒ，靠右為Ⓓ，確認魔物的方向及位置後小心前進。從Ⓒ或Ⓓ位置開始移動後便不要停下直奔終點。





翼之輪盤(ウィングスロット)

和平平原的遊樂設施之一(→P.356)。將排成一列飛行的魔物選到輪盤中，收齊3隻相同的魔物便可獲得點數。

時期 可前往和平平原時

場所 132 和平平原・北側

基本規則 收齊3隻相同的魔物

在翼之輪盤的公司窗口與服務人員交談後先選機台。機台有下表中的5種，但無法選擇比公司的PR階段(→P.553)還高的台。

選台完畢決定要投入幾口點數(最多5口)後，魔物呈三列開始飛行。按下●鈕魔物便從最上列開始停止，請在紅色三角的位置內收齊3隻同種的魔物。收集順利的話便成為中獎(フィーバー)，根據收齊的魔物種類，可取回數倍的投入點數。

但在正確時機按下●鈕，成為聽牌(リーチ)和成為中獎的機率已預先由各台設定完畢。聽牌在第一列停止時，中獎在聽牌成立時，各自進行不同的判定。判定結果為「不成立」的話，魔物會偏離停止時機，絕對無法收齊。聽牌和中獎的機率如下表所示，平時相當低，但滿足特定條件後會發生「機率變化(以下簡稱機變)」，上升至某種程度。

＊收齊3隻時可取得的倍率



＊各台的性能

台的編號	1注所需的點數	收齊魔物機率(命中次數/輪盤回轉次數)																	
		100倍			50倍			25倍			10倍			5倍			1倍		
		聽牌	中獎	實質	聽牌	中獎	實質	聽牌	中獎	實質	聽牌	中獎	實質	聽牌	中獎	實質	聽牌	中獎	實質
1	1	1/8	1/10	1/80	1/7	1/10	1/70	1/6	1/7	1/42	1/4	1/4	1/16	1/4	1/2	1/8	1/2	1/1	1/2
2	5	1/8	1/15	1/120	1/8	1/8	1/64	1/6	1/8	1/48	1/5	1/3	1/15	1/4	1/3	1/12	1/1	1/2	1/2
3	10	1/9	1/13	1/117	1/6	1/12	1/72	1/7	1/7	1/49	1/3	1/5	1/15	1/3	1/4	1/12	1/3	1/1	1/3
4	25	1/8	1/12	1/96	1/6	1/13	1/78	1/8	1/7	1/56	1/4	1/5	1/20	1/3	1/3	1/9	1/2	1/2	1/4
5	100	1/9	1/11	1/99	1/7	1/10	1/70	1/7	1/8	1/56	1/5	1/4	1/20	1/3	1/3	1/9	1/1	1/2	1/2

※「聽牌(リーチ)」為第2列和第1列相同魔物的機率，「中獎(フィーバー)」為聽牌狀態時第3列和第1～2列相同魔物的機率。「實質」為這兩項加乘後的數值，表示該台出現中獎的機率(任一機率都必須在正確時機按下●鈕才可成立)

機變① 聽牌(リーチ)次數的機變

雖然看不見，但在「翼之輪盤」中成為聽牌的次數各自由6種魔物來進行計數。第1列停止時，根據該魔物成為聽牌的次數以右表的機率來進行判定，若發生機變，聽牌的發生機率將上升變動倍率的值。但若只遊戲機變次數變無法得到效果，該魔物的聽牌次數也會從零開始重新計算。

＊聽牌次數機變的發生機率與效果

成為聽牌次數	確認順序	發生機率	機變的效果	
			變動倍率	機變次數
1～7	—	—	—	—
8～15	—	3%	2倍	3回
16～23	—	5%	2倍	3回
24～34	1	5%	2倍	3回
	2	3%	3倍	3回
35以上	1	5%	2倍	3回
	2	5%	3倍	3回
	3	3%	5倍	2回

※發生機率為複數時依照「確認順序」中的數字順序進行確認

機變❷ 投入點數的機變(累積投入點數機變)

投入一台的點數合計越多(累積投入點數)越容易發生機變。在停止第1列前會進行右方的判定流程，發生機變後，畫面會閃爍藍色，6種魔物中的1種無論在哪一列按下●鈕時都會立刻停止(=不會滑動)。



←哪個魔物會停止滑動，實際上在停止之前都無法確定。

＊累積投入點數機變發生前的流程

決定投入點數後魔物開始動作，依照各台設定的機率，判定是否發生累積投入點數機變。
↓
機變發生時，6種魔物中的1種將不會產生滑動。若機變未發生則不會有任何影響。
↓
效果持續3次。在這期間無法中獎則累積投入點數減半，機變結束。若中獎成功則根據命中的種類，累積投入點數減去後機變結束。

＊累積投入點數發生機變的機率

台的種類	機率
1	累積投入點數／1250
2	累積投入點數／7000
3	累積投入點數／15000
4	累積投入點數／42500
5	累積投入點數／200000

＊機變中中獎時的累積點數修正

中獎種類	修正
100倍	變為0
50倍	
25倍	

中獎種類	修正
10倍	變為1/4
5倍	保持原狀
1倍	

機變❸ 連續遊戲次數的機變(遊戲次數機變)

在一台上連續遊戲的話，該台發生中獎的機率(=停止第3列時，按下●鈕魔物立即停止的機率)將會上升。具體來說，決定投入點數後，根據該台連續遊戲的次數對應的機率，使中獎的發生機率上升變動倍率的量。若在機變中中獎，機變次數遊戲的效果消失，遊戲次數歸零重新計算(台1與台2發生中獎時仍保有次數)。此外累積投入點數發生機變時，以該效果為優先。

＊閃爍顏色與對應的變動倍率

閃爍顏色	變動倍率
黃色	2倍
綠色	3倍

閃爍顏色	變動倍率
灰色	5倍
水色	10倍



←遊戲次數機變發生時，畫面會閃爍對應變動倍率的顏色。

＊遊戲次數機變發生的機率與效果

連續遊戲次數	確認順序	發生機率	機變的效果	
			變動倍率	機變次數
19以下	—	—	—	—
20～49	—	3%	2倍	10回
50～99	1	3%	2倍	10回
	2	3%	3倍	6回
100～149	1	5%	2倍	10回
	2	3%	3倍	6回
	3	3%	3倍	6回
150～199	1	8%	2倍	10回
	2	5%	3倍	6回
	3	3%	3倍	6回
	4	3%	5倍	4回

連續遊戲次數	確認順序	發生機率	機變的效果	
			變動倍率	變動倍率
200～249	1	10%	2倍	10回
	2	8%	3倍	6回
	3	5%	3倍	6回
	4	3%	5倍	4回
250～499	1	13%	2倍	10回
	2	10%	3倍	6回
	3	8%	3倍	6回
	4	5%	5倍	4回
	5	3%	5倍	4回
500以上	—	100%	10倍	3回

＊發生機率為複數時依照「確認順序」中的數字順序進行確認



SUB-EVENT 10 STORY Lv.

海鷗射擊(ゲッターカモメ)

和平平原的遊樂設施之一(→P.356)。從飛過平原上空5隻一組的魔物中迅速找出正牌貨，用海鷗射擊捕獲。

時期：滿足特定的條件下和平平原的旅行公司統合之後(參考下記)

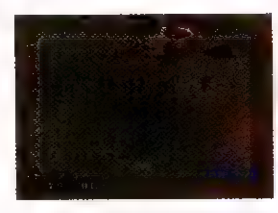
場所：131 和平平原・南部

開始條件 公司統合後便可遊戲

「海鷗射擊」是由和平平原公司營運的遊樂設施，但一開始並不存在。支線劇情「公司PR」(→P.553)中青空公司的PR階段到達3以上，在STORY Lv.5完成劇情章節，兩家公司統合在一起後，便會在前往 131 和平平原・南部的馬卡拉尼森林的入口附近新設立窗口。

開始規則 找出正牌貨，用海鷗射擊捕獲

在和平統合公司的新設窗口交談，設定投入10～1000的點數後便可開始遊戲。5隻魔物會排成一列飛來，利用左類比旋鈕或方向鈕控制海鷗，按●鈕發射海鷗射擊捕獲魔物。但只能夠對一組魔物發射一發，而且魔物中還混雜著其它冒牌貨，必須要在跑出畫面外之前找出正牌貨擊中。當該舞台結束後，捕捉到的正牌貨在規定數以上便完成舞台。可選擇進行點數計算結束遊戲，或是繼續朝下個舞台前進。



←正牌貨與冒牌貨並不是外觀的差別，基本上正牌貨飛行途中會水平回轉，請留意畫面隨時射擊。

點數的計算

完成各舞台後選擇不前往下個舞台而計算點時，投入點數的增加幅度由下記流程決定。此外，挑戰舞台失敗後，倍率會歸零結束遊戲。

＊決定獲得點數的流程

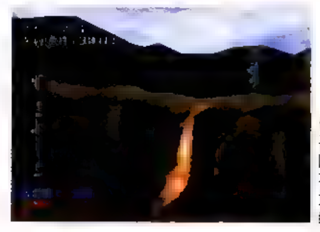
- ❶依照最後完成的舞台來決定基本獲得倍率
- ❷各完成的舞台以「成功數－(完成條件數＋失敗數)」來計算
- ❸❷的數值乘上各舞台的加分基準值後，決定各舞台的加分倍率
- ❹基本獲得倍率與完成全舞台的加分倍率合計後，用來修正投入點數，決定最後獲得點數(獲得點數未滿0時以0計算)

＊各舞台的基本獲得倍率與加分基準值

舞台	基本獲得倍率	加分基準值
1-1	×0.1	×0.1
1-2	×0.4	×0.1
1-3	×1.0	×0.2
1-4	×2.0	×0.2
2-1	×4.0	×0.5
2-2	×6.0	×0.5
2-3	×8.0	×0.8
2-4	×10.0	×1.0
3-1	×20.0	×3.0
3-2	×40.0	×5.0
3-3	×80.0	×8.0
3-4	×200.0	×10.0

舞台結構 4種飛行模式重複3次

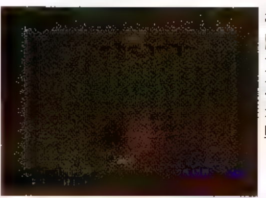
『海鷗射擊』由1-1～1-4 2-1～2-4 3-1～3-4全部12個舞台組成，各舞台的完成條件與魔物飛行模式都不相同。越後面的舞台，完成條件越嚴苛，也越難以分辨出正牌貨與冒牌貨的差別。此外遊戲必定從舞台1-1開始，中途無法跳躍舞台挑戰。



←寧不射擊也不要造成失誤，要是分辨不出正牌貨，大可不必進行射擊。

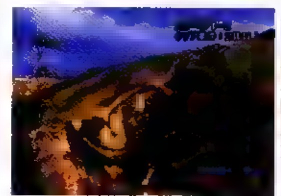
魔物的飛行模式

Ⓐ 上→下



橫1列從畫面上方飛到下方。正牌貨從回轉到消失畫面外距離較長，可輕鬆辨識射擊。

Ⓑ 左→右



縱1列從畫面左方飛到右方。由於是橫向飛行模式，較難看出回轉，也難以辨別正牌貨與冒牌貨。

Ⓒ 面前→遠處



橫一列從畫面前飛向遠處。正牌貨出現後回轉，旋即消失，因此必須迅速找出來。

Ⓓ 右→左



B的反方向版。舞台時間為4種模式中最短的，失敗一次後便無法滿足完成條件。

各階段重點攻略

序盤

各舞台的完成條件都相當簡單，5隻當中正牌貨相當多。此外正牌貨飛行途中必定會回轉，觀看動作後射擊便可輕鬆過關。要注意的是1-3舞台。在該舞台中魔物出現在畫面後立刻回轉，請仔細觀察。

舞台	正牌貨數	完成條件	魔物的飛行模式
1-1	4	捕獲1隻以上	●
1-2	4	捕獲2隻以上	●
1-3	4	捕獲2隻以上	●
1-4	3	捕獲3隻以上	●

中盤

有時正牌貨並不會回轉。這時候便無法進行分辨，請讓牠們通過。但舞台2-3與2-4由於時間太短，放牠們過去的話可能會無法完成舞台。在這些舞台若遇上魔物不會回轉，最好任意進行射擊。

舞台	正牌貨數	完成條件	魔物的飛行模式
2-1	3	捕獲2隻以上	●
2-2	3	捕獲2隻以上	●
2-3	3	捕獲3隻以上	●
2-4	3	捕獲3隻以上	●

終盤

不只正牌貨，連冒牌貨也會回轉。雖然冒牌貨的回轉方向相反，但正牌貨的回轉方向是每次由亂數決定的，只好分辨同樣回轉方向的魔物有多少(較少的為正牌貨)。再無法辨識的話，可在回轉瞬間暫停遊戲進行確認。

舞台	正牌貨數	完成條件	魔物的飛行模式
3-1	2	捕獲2隻以上	●
3-2	2	捕獲3隻以上	●
3-3	1	捕獲2隻以上	●
3-4	1	捕獲3隻以上	●



SUB-EVENT 11 STORY LV.

餵猴子(ぱくぱくモンキー)

和平平原的遊樂設施之一(→P.356)。依直覺開啓寶箱，將裡面的食物餵給猴子增減重量，是個非常需要運氣的遊戲。

時期	滿足特定的條件下和平平原的旅行公司統合之後(參考下記)	場所	13-3 和平平原·北部

開始條件 讓兩間公司進行統合

要進行「餵猴子」時，在支線劇情『公司PR』(→P.553)中銀色公司的PR階段必須到達3以上，完成和平平原的劇情章節。在兩家公司統合後，會在13-3和平平原·北部通往卡卡賽特山的入口附近設置窗口。

基本規則 留意猴子的體重開啓寶箱

遊戲方式很簡單，只要從1號到5號的寶箱選擇要開啓哪個。寶箱開啓後根據裡面的食物，猴子的體重會增減。當猴子體重到達100以上或5以下便失敗，結束遊戲。5個寶箱的內容在每次開啓後都會依循特定的規則重新設定(參考下頁)，因此請留心猴子的體重，儘量多開啓一些寶箱。

寶箱開啓後，以開啓的次數(開啓次數)為主依照右記的算式來決定增加倍率。遊戲途中不開寶箱選擇「放棄(やめる)」後，會依照當時的倍率取回投入的點數。

此外開啓次數達到50次時遊戲會自動結束，此時可選擇是否挑戰雙倍模式(ダブルアップ)。

挑戰雙倍模式時，5個寶箱中只有1個有物品，開啓該寶箱的話點數會再加2倍(=倍率200)。但開錯寶箱則點數全部會消失，請特別注意。

＊倍率的計算公式

●開啓次數1～10次
(開啓次數X開啓次數)÷100
●開啓次數11～50次
(開啓次數-10)X(開啓次數-10)X0.99÷16+1
※小數點以下第三位四捨五入



←藉由畫面上方的「目前寶箱內容快報!(今の宝箱の中身速報!)」可得知5個寶箱中食物的種類及數量。

食物的種類

設定在寶箱中的食物全部有9種，體重的增減量如下表所示。其中較特殊的是無變化食物、出局食物、還原食物3種。這些食物平常並不會出現，只在滿足特定條件下才會設置。

＊食物種類與體重增減量的不同

名稱	增減量	名稱	增減量	名稱	增減量
增量食物大(大幅增重的果實)	+15	增量食物中(增重的果實)	+10	增量食物小(稍微增重的果實)	+5
減量食物大(大幅減重的果實)	-15	減量食物中(減重的果實)	-10	減量食物小(稍微減重的果實)	-5
無變化食物	±0	出局食物	+150(※1)	還原食物	變成45

※1……必定遊戲結束(失敗)

寶箱的內容 設置的種類每次都不同

設置在寶箱中的食物種類由開啓次數進行遊戲的「階段」決定（參考右表）。進入新階段後隨機決定「增重傾向」或「減重傾向」（只有第2階段會與第1階段的傾向相反）。開啓寶箱後，設定該傾向的食物將會隨機設置在1～5號寶箱中。

＊寶箱內容的決定規則

階段	開啓次數	增量傾向	減量傾向
第1階段	0～10回	增量食物中、小X3～4個+減量食物中、小X1～2個	增量食物中、小X1～2個+減量食物中、小X3～4個
第2階段	11～20回	增量食物大、中、小X3～4個+減量食物大、中、小X1～2個	增量食物大、中、小X1～2個+減量食物大、中、小X3～4個
第3階段	21～30回		
第4階段	31～40回	增量食物大、中、小X4個+減量食物大、中、小X1個	增量食物大、中、小X1個+減量食物大、中、小X4個
第5階段	41～45回		
第6階段	46～49回		

特殊食物

取代平常食物設置的特殊食物總共有3種。無變化食物和還原食物在猴子的體重處於右表以上時便有一定的機率會設置。出局食物除了特定機率外，連續開啓3次相同號碼的寶箱，下次必定會設置。

＊無變化食物與還原食物的設置機率

階段	猴子的體重	機率		
		無變化食物	還原食物	無
第1階段	——	——	——	——
第2階段	80以上	40%	20%	40%
第3階段	75以上	30%	30%	40%
第4階段	70以上	40%	20%	40%
第5階段	70以上	20%	30%	50%
第6階段	70以上	35%	20%	45%

＊出局食物的設置機率

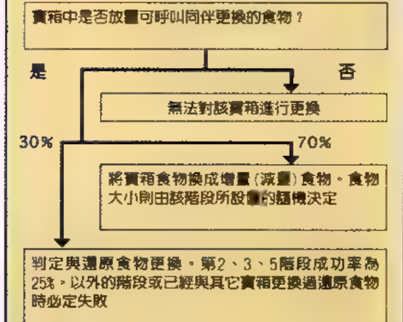
階段	機率
第1階段	0%
第2階段	0%
第3階段	10%
第4階段	0%
第5階段	20%
第6階段	25%

呼叫同伴 請將寶箱的內容更換

開啓寶箱前呼叫莉可與佩茵可以變換寶箱的內容。莉可為「減量食物換成增量食物」、佩茵為「增量食物換成減量食物」。兩人更換食物的流程如右所示。若目標寶箱中無同伴可更換的食物，便無法進行更換（還原食物與出局食物也無法更換）。此外呼叫兩人的次數於遊戲開始時各有2次，但滿足下列條件後可增加1次。

＊莉可與佩茵更換食物的流程

針對目標寶箱（第1階段為所有寶箱，第2～6階段為1、2號寶箱）各自進行一次下列的判定



寶箱中是否放置可呼叫同伴更換的食物？

是 / 否

否 → 無法對該寶箱進行更換

是 → 30% / 70%

70% → 將寶箱食物換成增量（減量）食物。食物大小則由該階段所設置的隨機決定

30% → 判定與還原食物更換。第2、3、5階段成功率為25%。以外的階段或已經與其它寶箱更換過還原食物時必定失敗

失敗 / 成功

成功 → 將寶箱內容換成還原食物

失敗 → 第3、5、6階段中換成出局食物的機率有15%。以外的階段或已經與其它寶箱更換過出局食物時，便無法對該寶箱進行更換

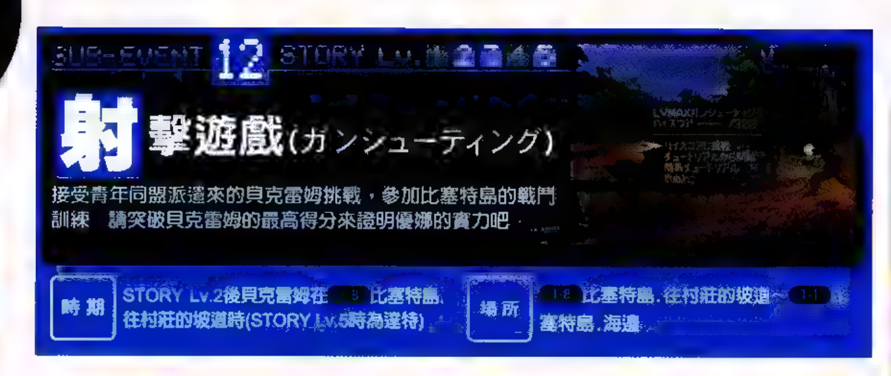
＊增加呼叫次數的條件

開啓在每次50%機率下設置在某寶箱的「增加呼叫次數寶箱」。至於增加在誰身上以隨機決定



←更換失敗與內容是出局食物時，會露出後悔的動作。





SUB-EVENT 12 STORY Lv.

射擊遊戲(ガンシューティング)

接受青年同盟派遣來的貝克雷姆挑戰，參加比塞特島的戰鬥訓練，請突破貝克雷姆的最高得分來證明優娜的實力吧。

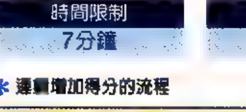
時期：STORY Lv.2後貝克雷姆在 1-8 比塞特島往村莊的坡道時(STORY Lv.5時為達特)

場所：1-8 比塞特島．往村莊的坡道～ 1-1 比塞特島．海邊

基本規則 限制時間內過關

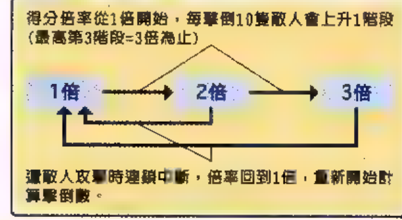
到 1-8 往村莊的坡道上與貝克雷姆交談(完成一次後也可在 1-1 海邊)便能進行「射擊遊戲」。用槍將出現的魔物一一擊倒，一路掃過 1-2 崖邊到 1-1 海邊，與等待的貝克雷姆交談便完成遊戲。反之超過右記的限制時間或優娜遭攻擊HP降為零便失敗。

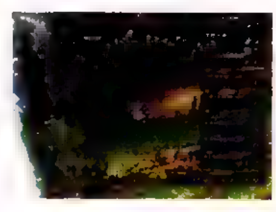
此外未遭攻擊持續擊倒敵人(不論種類)的話可形成連鎖，打倒敵人時的得分會如右記一般增加。善加利用此方法來挑戰自己可獲得多高的分數。



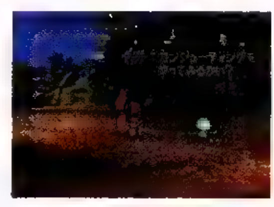
時間限制	優娜初期HP
7分鐘	30

＊連鎖增加得分的流程





←遭敵人攻擊後不只減損HP，連鎖也會中斷。



←STORY Lv.5與達特(1-1 海邊為基帕)交談可開始遊戲。

畫面解說



- ❶ 寶箱……打倒怪獸後出現寶箱，優娜觸碰到便開啟，可獲得道具等物。
- ❷ 怪獸……攻擊優娜的怪獸。
- ❸ 連鎖量表……將當時得分倍率以數字，擊倒敵人數以量表方式呈現。
- ❹ 快速射擊量表……取得快速射擊道具後顯示，隨時間經過會慢慢減少(→P.574)。
- ❺ HP……優娜的HP。
- ❻ 子彈……所持有的子彈種類，目前使用的子彈會顯示▼圖案。
- ❼ 回收道具……顯示目前持有的回收道具數量(→P.574)。
- ❽ 敵HP……瞄準的敵人所剩HP，降為零便可打倒該怪獸。
- ❾ 得分……獲得的分數。
- ❿ 時間……剩餘時間。

操作方式 先掌握基本操作

『射擊遊戲』中操作方式切換成如下圖所示。由於使用按鈕種類相當多，請注意不要搞混了。萬一忘記按鈕千萬不要慌張，請按暫停後重新確認一次。



等級 獲得規定分數便可提升等級

『射擊遊戲』中共有10個等級，等級越高出現的怪獸種類數量就越多。剛開始為LV1，獲得下表的分數過關後，便依分數提昇等級，取得升級獎品。一口氣升上數級的話便可全數取得這些獎品。但要注意已經完成的等級便無法再進行遊戲。

✻ 升級必要分數與升級獎品

等級	分數	升級獎品
LV1	—	—
LV2	501	リザルトプレート『神秘の守り』
LV3	750	パワーリスト
LV4	900	銀の腕輪
LV5	1000	チタンバングル

等級	分數	升級獎品
LV6	1150	リザルトプレート『呪われし蛇』
LV7	1300	ビーズのブローチ
LV8	1400	ダイヤの小手
LV9	2000	妖精のピアス
LVMAX	2800	アダマンタイト

ULTIMANIA COLUMN

【玩家第一輪的最高分數將會成為貝克雷姆的記錄】

在「變強後重新遊戲(強くてニューゲーム)」中展開『射擊遊戲時』，前回優娜獲得的最高分將會變成貝克雷姆的紀錄。因此前回獲得分數太高的話，完成任務Ⓘ【挑戰!射擊遊戲!】時將會變得困難無比(→P.367)。此外等級會繼承，因此拿過的獎品便無法再拿取。金剛石是只能在「射擊遊戲」獲得的貴重道具，但即使重複數回遊戲也無法取得第2個。

道具 打倒敵人取得子彈與道具

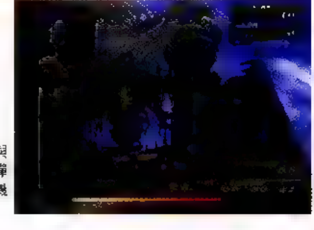
道具分為子彈、回收道具、特殊道具3種，開啓打倒敵人出現的寶箱便可取得。子彈與回收道具有以下的特徵。

●子彈……如下表有4種，越下面的子彈級數越高，遊戲開始時只擁有AMMOX10。

●回收道具……有AMMO、DUAL SHOT、DEATH這3種，可各自消費對應的2顆子彈，產生出上升1級數的子彈。具體如右下所示，例如使用回收道具(AMMO)便可將AMMOX2變換成DUAL SHOTX1。



⬅掉落道具的種類由各敵人決定。



➡回復道具與一部分的子彈取得數由隨機決定。

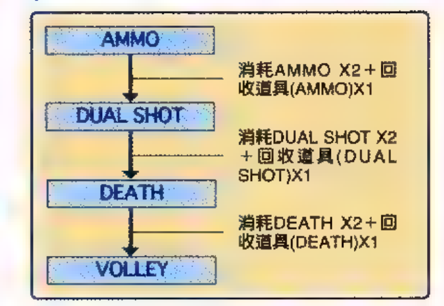
＊子彈的種類與效果

種類	效果
AMMO	最低等級的子彈。一發可減去1隻敵人1HP
DUAL SHOT	當瞄準2隻敵人攻擊時，可各自削減1HP
DEATH	無視敵人的HP多寡，一發必定擊倒
VOLLEY	最高級的子彈。可使優娜周[illegible]敵人幾乎全滅

＊特殊道具與效果

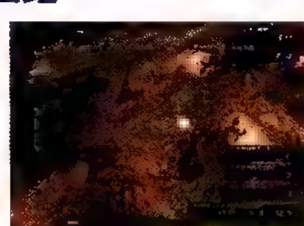
種類	效果
HP回復道具	讓優娜HP上升15～19(無上限)。
快速射擊道具	在快速射[illegible]消耗盡前，可連續快速發射子彈。

＊使用回收道具變換子彈的流程



怪獸 13種怪獸阻礙著去路

除了終點海邊外的地圖，共有13種怪獸會襲擊優娜。受到敵人攻擊時，會產生下列的狀況，因此請一邊取得子彈打倒敵人，一邊邁向海邊。此外除了瀑布道路的特定場所(→P.578)外，[illegible]不可能藉移動來躲避敵人攻擊。



⬅先不管未移動的敵人，將眼前的敵人打倒。

＊受到敵人攻擊後產生的狀況

●優娜HP減少1～4
●目前獲得分數減少1
●連鎖中斷
●遭攻擊前約1秒無法行動
●遭攻擊後約1秒無法進行移動之外的行動



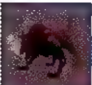
➡無論遭受何種敵人攻擊時會發生左列的狀況。

☆出現怪獸列表



郊狼

HP	得分	出現等級	掉落道具
5	3	LV1以後	AMMO×10～14



野狼

HP	得分	出現等級	掉落道具
7	5	LV1以後	DEATH×1～2



雙塔克

HP	得分	出現等級	掉落道具
10	10	LV1以後	DUAL SHOT×10～14



99式機士

HP	得分	出現等級	掉落道具
17	15	LV1以後	DEATH×1～2



爬蟲

HP	得分	出現等級	掉落道具
1	1	LV3以後	—



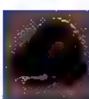
多姆(小)

HP	得分	出現等級	掉落道具
10	5	LV3～5	VOLLEY×1



犀牛

HP	得分	出現等級	掉落道具
8	12	LV4以後	回復道具



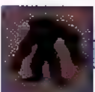
比克特

HP	得分	出現等級	掉落道具
11	8	LV5以後	VOLLEY×1



多姆(中)

HP	得分	出現等級	掉落道具
16	8	LV6～7	VOLLEY×2



弗利姆爾斯

HP	得分	出現等級	掉落道具
6	25	LV7以後	押逐扳機道具



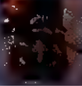
衝刺啄木鳥

HP	得分	出現等級	掉落道具
12	4(※1)	LV7以後	回收道具（※2）



多姆(大)

HP	得分	出現等級	掉落道具
20	15	LV8～9	VOLLEY×3



多姆(特大)

HP	得分	出現等級	掉落道具
30	20	LVMAX	VOLLEY×4

※「射擊遊戲」中出現的怪獸與平常怪獸的能力值不同

※1……在 [illegible] 崖邊打倒的情況為6

※2……(AMMO)×10、(DUAL SHOT)×1～2、(DEACH)×1會隨機出現其中之一

ULTIMANIA COLUMN 【怪獸的特性】

▌怪獸的再度出現

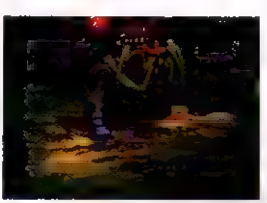
怪獸分為在原地停留與朝向優娜跑來的2種。站在原地不動的怪獸打倒後不切換地圖便不會再出現。而會移動的怪獸打倒後經過一定時間會再次出現在地圖上(基本上從該地圖 1-1 海邊的方向出現)。



←例外為 1-3 的爬蟲從湖裡，1-7 的郊狼從中央道路各自再出現。

▌怪獸的攻擊範圍

怪獸在與優娜一定距離以後便會開始攻擊。這距離稱為「攻擊範圍」，與敵人種類無關，由各地圖決定。例如在 1-5 瀑布道路出現的怪獸攻擊範圍都是一樣。此外與敵人保持攻擊範圍以內的話，優娜便無法動彈，必定遭受到攻擊。



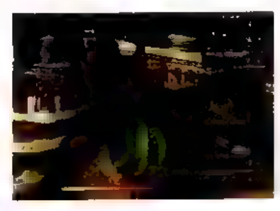
←攻擊範圍為220～300cm，優娜的身高為162cm，請以此進行判別。

基本戰略 獲得高分的6個戰略

以下介紹在「射擊遊戲」中獲得高分的基本戰略。若目的是超越貝克雷姆的紀錄，則採用戰略❶和❷即可。若為了獲得更高的分數，就請理解❶～❻的戰略，親身去實踐一番。

戰略❶ ●鈕連打為基本

「射擊遊戲」中由於視點關係，有時很難掌握敵人位置。但只要經常連打●鈕便可在第一時間掌握敵人。可防止死角的敵人突然襲擊。



←對由下而上視點的1-5及彈幕眾多的1-6來說是重要的技巧。

戰略❷ 不讓等待時間發生

對HP7以上敵人連續發射6發後，必須花2～3秒時間補充子彈，期間按下●鈕也無法攻擊(可做其它動作)。但若在發射6發時切換目標攻擊的話，大多不會發生等待時間。



←2隻以上敵人時，各交互發射6發子彈，便不會發生等待時間。

戰略❸ 持續保持連鎖

為獲得高分，重要的是不讓連鎖中斷。為了減低受到攻擊的機會，請勿盲目前進。敵人團體接近時使用VOLLEY或避免戰鬥逃往之前的地圖較為妥當。



↑3隻以上敵人時，停止攻擊折返原來的道路。



↑一旦回到前一個地圖後，敵人重新設置，暫時解除危機。

戰略❹ 請根據敵人使用子彈

依照狀況和敵人HP使用子彈能更有效率獲得分數。各子彈的具體使用時機如下表所示。請以此為基礎，優先使用多餘的子彈進行臨機應戰。

＊ 各子彈的使用時機

子彈種類	該使用的狀況與敵人種類
AMMO	犀牛等HP8以下的敵人
DUAL SHOT	鎖定2隻敵人時
DEATH	夏塔克等HP10以上的敵人
VOLLEY	優娜附近有3隻以上的敵人時

戰略❺ 不讓子彈用盡

打倒遠距離敵人後必須到該處才能開啟寶箱。但敵人接踵而來，到達寶箱前便有可能會用盡子彈。因此請盡量讓敵人接近後打倒。HP高的敵人按照以下方式對應即可。



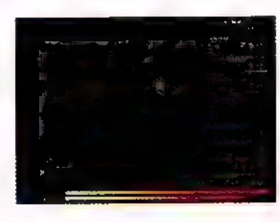
↑鎖定敵人後馬上攻擊，待HP減至1時停止攻擊。



↑等待敵人靠近後打倒。以此方式可輕鬆回收寶箱。

戰略❻ 同時使用回收道具

使用回收道具時必須按●鈕，如此一來便疏於鎖定及攻擊敵人。但若將●鈕或●鈕與●鈕一起連打的話，便可在持續鎖定與攻擊中使用回收道具。



←DEATH擁有越多發越好，因此發射DUAL SHOT時請養成常按●的習慣。

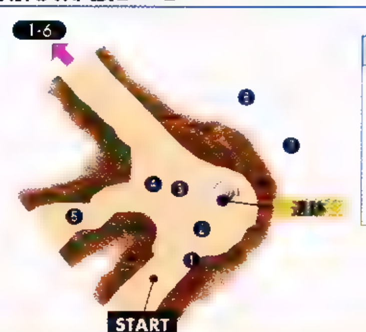
☆各地圖攻略

GUN SHOOTING MAP

崖邊 最後再解決郊狼B～D

LV1～3

打倒2隻郊狼(LV3時3隻)回收寶箱後便可繼續前進。



LV4～MAX

打倒郊狼A後先不攻擊郊狼B～D，等到中央道路出現郊狼E時先進行攻擊。由於除了郊狼E之外皆不會移動，因此我方不接近便不會遭受攻擊。

各怪獸攻擊範圍
220cm

＊出現的怪獸

出現位置	怪獸名稱	再出現的時間	出現等級									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	MAX
❶	郊狼A	—	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
❷	郊狼B	—	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○
❸	郊狼C	—	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○
❹	郊狼D	—	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○
❺	郊狼E	1～4.33秒	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○
❻(※1)	衝刺啄木鳥A	4～12.33秒	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○
❼(※2)	衝刺啄木鳥B	4～12.33秒	×	×	×	×	×	○	×	○	○	○

※1……優娜前往遺跡北側時出現
※2……優娜前往遺跡南側時出現

遺跡道路 待在原處不動射擊

LV1～3

打倒郊狼F(LV3時為郊狼H)後再繼續打倒前來的郊狼G，前進 1-5 瀑布道路。



LV4～MAX

面前雖有夏塔克A，只要不前進便不會遭受攻擊。在原處射擊夏塔克A6發後，依照郊狼H→夏塔克A→郊狼G→郊狼F的順序擊倒。此外LV5以上，優娜前往地圖中央附近時會出現野狼A。野狼A採取「射擊6發後，後退拉開距離，等待時間完後再次攻擊」的方式即可。



各怪獸攻擊範圍
300cm

＊出現的怪獸

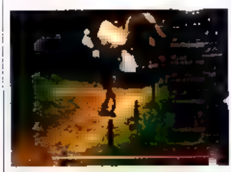
出現位置	怪獸名稱	再出現的時間	出現等級									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	MAX
❽	夏塔克A	—	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○
❾	郊狼F	—	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○
⓬	郊狼G	—	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
⓫	郊狼H	1～4.33秒	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
⓭(※3)	野狼A	2～4秒	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○

※3……優娜前往地圖中央附近時出現(也可能不出現)

瀑布道路 在不中斷連鎖下獲取高分

LV7～MAX

行動與LV1～6相同，但敵人數量太多請勿太深入，在此地點打倒敵人即可。此時要儘量保留VOLLEY，剩餘時間不到1分鐘時，即使未達到目標分數也請向前推進。



⬆在敵人過橋後的地點攻擊較能安全地回收寶箱。



LV7～MAX

重複「持續前進，敵人攻擊前發射VOLLEY」的戰法通向1-2分歧路。而為了迅速打倒1-2分歧路的99式機士，至少要剩下1發DEATH或VOLLEY。

LV1～6

夏塔克B和比克特用DEATH，以外則用AMMO打倒，先移動到此處。之後儘量少移動，按照P.576的戰法打倒敵人即可。獲得目標分數後一路打倒敵人(HP只要不耗盡，承受多少攻擊都無所謂)前往1-2分歧路。

各怪獸攻擊範圍
200cm

✻ 出現的怪獸

出現位置	怪獸名稱	再出現的時間	出現等級									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	MAX
⑬	郊狼I	1～4秒	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
⑭	郊狼J	1～4秒	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○
⑮	野狼B	1～6秒	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
⑯	基卡斯巨人	1～4秒	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○
⑰	夏塔克B	2～5.33秒	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
⑱(※4)	犀牛	2～8.66秒	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○
⑲	郊狼K	1～4秒	×	×	○	○	×	×	×	○	○	○
⑳	比克特	1～6.33秒	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○
㉑	衝刺啄木鳥C	1～2秒	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○

※4……優娜渡過第2座橋時出現

ULTIMANIA COLUMN

【1-5 瀑布道路的安全地帶】

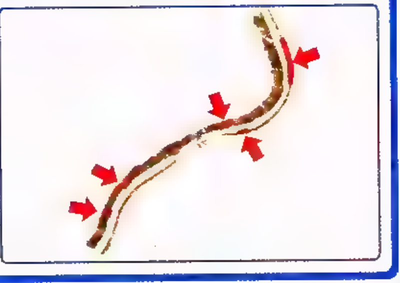
1-5瀑布道路上存在著不會遭敵人攻擊的「安全地帶」。右邊地圖上紅色部分便是該地帶。利用安全地帶，短時間即可獲得大量分數。一直無法獲得高分的人可試試以下流程。

❶先前往安全地帶。即使遭到敵人攻擊，也要到達安全地帶。

❷在不離開安全地帶的狀況下，持續專心打倒敵人。

❸剩餘時間不到1分鐘時連發DEATH或遭受到敵人攻擊，前往1-1海邊即可。

安全地帶的位置



分歧路　迅速前往1-1海邊

LV1～6

擁有DEATH或VOLLEY時以此打倒99式機士。未持有時就承受敵人攻擊往1-1海邊前進。若時間充足也可用AMMO打倒。

LV7～MAX

利用剩餘的DEATH或VOLLEY攻擊99式機士後，往1-1海邊前進。

各怪獸攻擊範圍
300cm

＊出現的怪獸

出現位置	怪獸名稱	再出現的時間	出現等級									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	MAX
22	99式機士	—	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

沉沒谷底　沒有必要來到這裡

LV3～MAX

LV1～2時沒有敵人，LV3以後更沒有必要來到這裡。分數高的多姆必須切換地圖後才會再出現，打倒每隻爬蟲也只獲得1～3分，得分效率相當差。



各怪獸攻擊範圍
220cm

＊出現的怪獸

出現位置	怪獸名稱	再出現的時間	出現等級									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	MAX
[illegible]	爬蟲A	0.1～0.43秒	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○
[illegible]	爬蟲B	0.1～0.43秒	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○
[illegible]	爬蟲C	0.1～0.43秒	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○
[illegible]	爬蟲D	0.1～0.43秒	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○
[illegible]	爬蟲E	0.1～0.43秒	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○
[illegible]	爬蟲F	0.1～0.43秒	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○
[illegible]	爬蟲G	0.1～0.43秒	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○
[illegible]	多姆(小)	—	×	×	○	○	○	×	×	×	×	×
[illegible]	多姆(中)	—	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×
[illegible]	多姆(大)	—	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×
[illegible]	多姆(特大)	—	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○

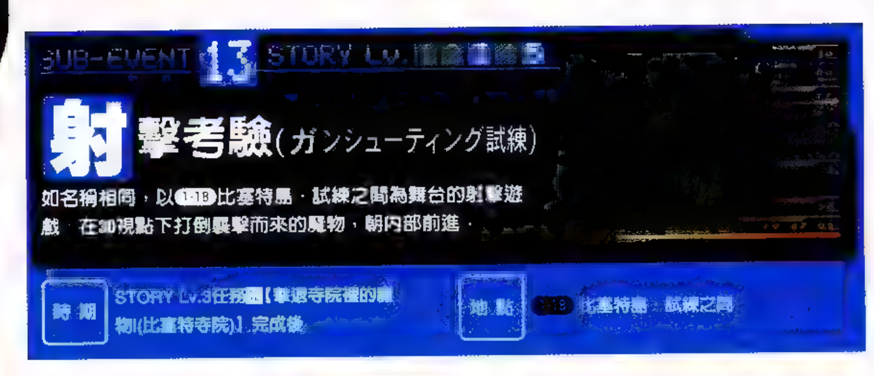
海邊　與貝克雷姆(或基帕)交談便過關

LV1～MAX

和此處的貝克雷姆(STORY Lv.5為基帕)交談後便可過關。此外過關一次後貝克雷姆(基帕)便會在此處，即使不回到1-3往村莊的坡道也可連續進行「射擊遊戲」。







SUB-EVENT 13 STORY Lv.

射擊考驗(ガンシューティング試練)

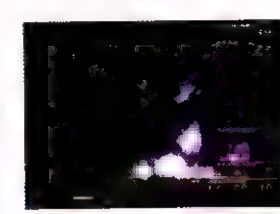
如名稱相同，以1-18比塞特島．試練之間為舞台的射擊遊戲．在3D視點下打倒襲擊而來的魔物，朝內部前進．

時期：STORY Lv.3任務12【擊退寺院裡的魔物!(比塞特寺院)】完成後

地點：1-18 比塞特島．試練之間

基本規則 破壞牆壁後便過關

任務12【擊退寺院裡的魔物!(比塞特寺院)】完成後與1-15比塞特島．大廣間的僧官交談便可進行「射擊考驗」。從1-15比塞特島．大廣間的僧官交談便可進行「射擊考驗」。從1-18比塞特島．試練之間的入口開始，強制經過特定的道路，迅速地將出現的敵人打倒。向試練之間盡頭的牆壁發射5發子彈破壞後便可過關。但過關一次後，一開始牆壁便損壞，必須在終點附近打倒規定數量的敵人才可過關(→P.582)。除此之外的基本規則扣除以下不同點後，基本上與「射擊遊戲」幾乎相同。


←3D視點中難以掌握距離感，因此最好早一步將敵人打倒。

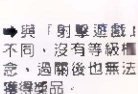

➡與「射擊遊戲」不同，沒有等級概念，過關後也無法獲得獎品。

＊與「射擊遊戲」的不同處

要素	詳細
限制時間	限制時間為12分鐘，時間內未到達終點便算失敗
畫面	除了視點變更為3D之外，畫面組成以「射擊遊戲」為基準
操作方法	基本上與「射擊遊戲」相同，但左類比旋鈕與方向鈕只能變更視點(鏡頭方向)，無法進行移動
移動	強制經過特定路線
道具	打倒敵人後不會出現寶箱，敵人掉落的物品會自動獲得

ULTIMANIA COLUMN 【挑戰的好處】

「射擊考驗」過關後並無法取得獎勵用的道具。但在終點破壞的牆壁中藏有寶箱，過關後造訪1-18試練之間便可取得。此外路線途中設有遭到5發子彈命中便會往上滑動的牆壁，裡面也放置了寶箱。在此與終點的寶箱不同，只要讓牆壁滑動，即便挑戰失敗也可取得牆內的物品。


←在攻擊滑動牆壁的時候，對於周圍的敵人就不要去管，抱著就算遭到損傷也沒關係的覺悟集中攻擊牆壁吧。

＊「射擊考驗」中破壞牆壁可取得的物品

寶箱所在	可取得的物品	
	STORY Lv.3	STORY Lv.5
滑動的牆壁裡	中意的東西	超級不死鳥X2
終點的牆壁裡	冰神戒指	體力之泉X3

怪獸 種類雖少，強敵四伏

在遊戲中優娜前進到特定地點便會出現怪獸襲擊過來。出現的怪獸共有9種。即使「射擊遊戲」中出現過的怪物，掉落道具與HP也都不同，請勿大意。此外優娜遭到怪獸攻擊後出現的狀況與「射擊遊戲」相同(→P.574)。

☆出現怪獸列表




郊狼

HP	得分	掉落道具
5	3	AMMO×17～21



鬼魂

HP	得分	掉落道具
13	10	DUAL SHOT×10～14



大黃蜂

HP	得分	掉落道具
3(※1)	4	回收道具(※2)



爬蟲

HP	得分	掉落道具
1	2	AMMO×1～4



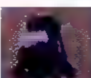
邪眼蝙蝠

HP	得分	掉落道具
7	15	快速扳機道具



多姆

HP	得分	掉落道具
80	20	DEATH×1～2



監督林

HP	得分	掉落道具
4	2	HP回復道具X2～3



唐貝利

HP	得分	掉落道具
15	20	AMMO×30～39



超級唐貝利

HP	得分	掉落道具
20	30	回收道具(※2)

※「射擊考驗」中出現的怪獸與平常怪獸的能力值不同
※1……第一次出現為5
※2……隨機決定為AMMO・DUAL SHOT・DEATH其中一種

基本攻略 攻略法有2種

過關之前所遇到的難關，就是終點前大批的唐貝利&超級唐貝利。以下介紹Ⓐ與Ⓑ2種攻略法。Ⓐ雖然花時間，但簡單又確實。Ⓑ則需要正確快速地操作，在短時間內過關。

Ⓐ不打倒多姆進行收集

在十字路口的多姆並不會進行攻擊，不將其打倒優娜便不會前進。因此先慢慢削減多姆的HP(注意不要打倒)，一邊打倒其它敵人收集回收道具(DUAL SHOT)。剩餘時間不到2分30秒時打倒多姆，用回收道具盡可能將DUAL SHOT換成DEATH。之後以此連發將唐貝利和超級唐貝利打倒即可。

Ⓑ快速攻擊推進

不在十字路口進行收集，打倒多姆後繼續前進。之後可鎖定的敵人以AMMO連發射擊，2隻時則各交互射擊6發，在不發生等待時間下進行戰鬥。

攻略法Ⓐ



←趁周圍沒有敵人時慢慢攻擊多姆，將HP減至2~3左右。

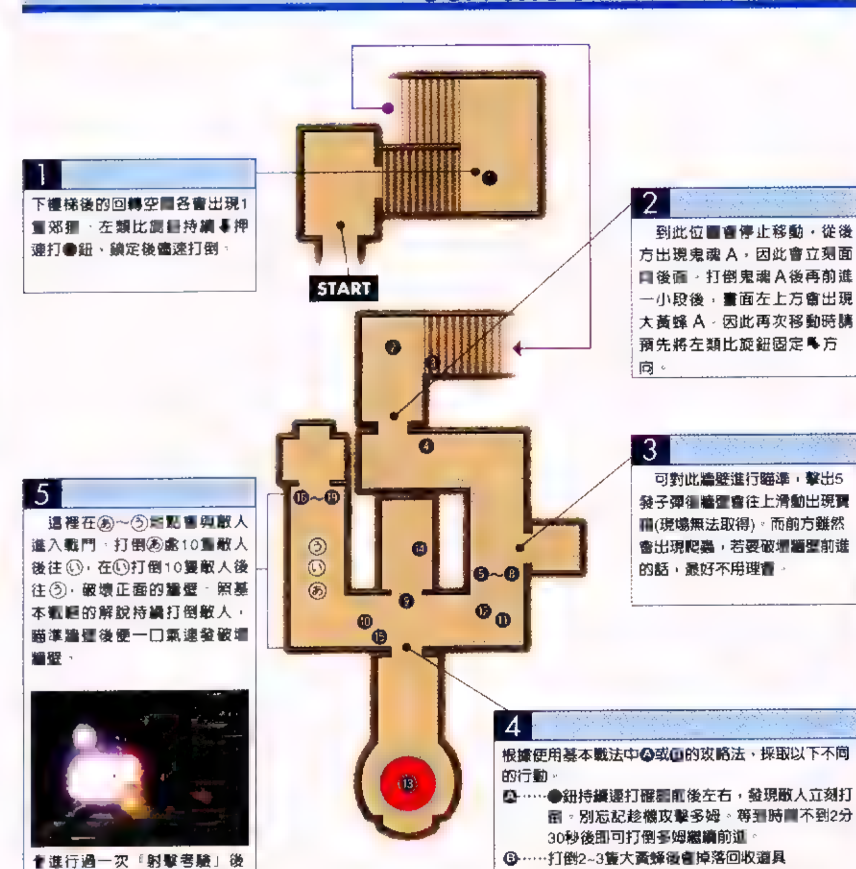
攻略法Ⓑ



➡由於DEATH不足，在快要遭到敵人攻擊時才可使用。

☆各定點攻略

*GUN SHOOTING SHIREN MAP



1

下樓梯後的回轉空間各會出現1隻郊狼，左類比搖桿持續↓押連打●鈕，鎖定後會速打倒。

2

到此位置會停止移動，從後方出現鬼魂A，因此會立刻面向後面，打倒鬼魂A後再前進一小段後，畫面左上方會出現大黃蜂A，因此再次移動時請預先將左類比旋鈕固定↖方向。

3

可對此牆壁進行瞄準，擊出5發子彈後牆壁會往上滑動出現寶箱(現場無法取得)，而前方雖然會出現爬蟲，若要破壞牆壁前進的話，最好不用理會。

4

根據使用基本戰法中Ⓐ或Ⓑ的攻略法，採取以下不同的行動。

Ⓐ……●鈕持續連打確認前後左右，發現敵人立刻打倒。別忘記趁機攻擊多姆。等到時間不到2分30秒後即可打倒多姆繼續前進。

Ⓑ……打倒2~3隻大黃蜂後會掉落回收道具(DUALSHOT)，以此製作出DEATH攻擊多姆即可。

5

這裡在あ～う三點會與敵人進入戰鬥，打倒あ處10隻敵人後往い，在い打倒10隻敵人後往う，破壞正面的牆壁。照基本戰術的解說持續打倒敵人，瞄準牆壁後便一口氣連發破壞牆壁。

↑進行過一次「射擊考驗」後一開始牆壁便損壞，改由打倒Ⓒ處的10敵人後過關。

＊出現的怪獸

出現位置	怪獸名稱	再出現的時間
❶	郊狼A	——
❷	郊狼B	——
❸	鬼魂A	——
❹	大黃蜂A	——
❺(※1)	爬蟲A	0.06～0.39秒
❻(※1)	爬蟲B	0.16～0.49秒
❼(※1)	爬蟲C	0.16～0.49秒
❽(※1)	爬蟲D	0.16～0.49秒
❾	邪眼蝙蝠A	——
❿	多姆	——

出現位置	怪獸名稱	再出現的時間
⓫(※2)	郊狼C	2～9秒
⓬(※2)	郊狼D	1～4.33秒
⓭(※2)	鬼魂B	3.33～9.66秒
⓮(※2)	大黃蜂B	4.33～10.33秒
⓯	哥普林	3.33～11.33秒
⓰	邪眼蝙蝠B	3.33～6.66秒
⓱	唐貝利A	1～2秒
⓲	唐貝利B	1～3秒
⓳	超級唐貝利	1～4秒

※1……邪眼蝙蝠A出現後便不會再出現
※2……在十字路口停留時出現，打倒多姆後便不會再出現

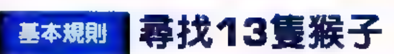
SUB-EVENT 14 STORY Lv.



尋找巢居的猴子(すごもりざる探し)

齊力卡之森裡住著一群叫巢居猴的猴子，找到所有巢居猴之後向波魯特=齊力卡的女性報告，便可獲得禮物

時期	可前往齊力卡島時(在STORY Lv.1尋找猴子，STORY Lv.3只能向女性報告/→P.402)	地點	2-5 齊力卡之森



基本規則 尋找13隻猴子

在齊力卡支森特定地點按●鈕調查，便可找到巢居猴。在牠們居住處附近雖可聽到叫聲，但無法確認身影。請在下面地圖所示地點周邊連打●鈕一邊行走，便較容易找到。

巢居猴全部共有13隻，全數發現後向波魯特=齊力卡．泊船場的女性(參考右圖)報告的話，便可獲得禮物效果配置盤「混沌之渦」。

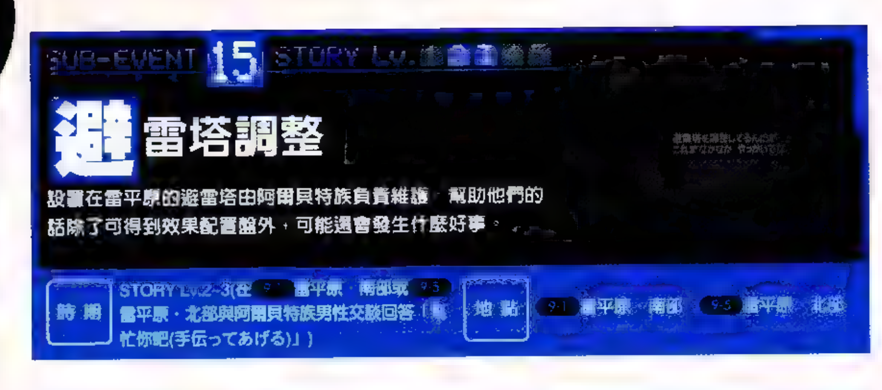


←給予禮物的就是這位女性。交談後說告知之前發現的猴子數量

發現13隻巢居猴後得到的禮物	效果配置盤「混沌之渦」

MAP 巢居猴的居住處





避雷塔調整

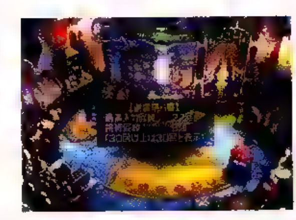
設置在雷平原的避雷塔由阿爾貝特族負責維護，幫助他們的話除了可得到效果配置盤外，可能還會發生什麼好事。

時期	STORY Lv.2~3(在 9-1 雷平原・南部或 9-5 雷平原・北部與阿爾貝特族男性交談回答「幫忙你吧(手伝ってあげる)」)
地點	9-1 雷平原・南部 9-5 雷平原・北部

基本規則 正確按下畫面上顯示的按鈕

在欲調整的避雷塔(導覽地圖上顯示綠色■處)按●鈕調查後便進入調整模式。畫面上的按鈕圖案會以特定方式來顯示，請在一定時間內按下與圖案相同的按鈕。合計30次成功的話便可完全調整該避雷塔。此外避雷塔顯示按鈕圖案的方式共分為單純型、落下型、記憶型3種(參考右頁)。

避雷塔全部共有10座。調整所有的避雷塔一次以上，而且其中5座完全調整的話，便可從 9-4 雷平原，旅行公司的阿爾貝特族男性手中獲得禮物。而各避雷塔調整的狀況，會影響到STORY Lv.5的任務 S 【擊退避雷塔的魔物!】(→P.461)。



⬅與旅行公司的阿爾貝特族男性交談，便可得知避雷塔調整狀況和調整秘訣。

調整所有避雷塔後取得物品(※1)	效果配置盤「武士的清譽(もののふの誉れ)」

※1……10座避雷塔中有5座完全調整的狀態下(=30次輸入成功)，和 9-4 雷平原、旅行公司的阿爾貝特族男性交談，選擇「請教調查成績」，就能取得

MAP 避雷塔的地點



⬆調查此地點會進入10號避雷塔的調整模式。

❶～❿……避雷塔的編號

避雷塔的種類Ⓐ 單純型(負責：莉可)

要在一定時間內輸入與畫面顯示圖案相同的按鈕。避雷塔❼會顯示2個圖案，因此必須要2個按鈕同時按下才行。所有的避雷塔，每成功輸入1次，等待按鈕的時間就會越來越短。



←成功輸入26次後的等待時間相當短若無法立刻輸入便為下次輸入做好準備

＊單純型的避雷塔變化

編號	顯示位置	使用的按鈕&方向鈕
❶	畫面中央	●、●、●、●
❹	13處的任一地方	●、●、●、●、方向鈕
❼	13處的任一地方	●、●、●、●、方向鈕、L1、R1中兩種組合同時輸入(※1)

※1……避雷塔❼按鈕輸入的組合為(方向鈕↑↓←→和L1其中之一)+(●、●、●、●和R1其中之一)

避雷塔的種類Ⓑ 落下型(負責：佩茵)

從畫面上方落下3種圖示，其中之一會在畫面中央發亮，趁消失在畫面下方前，輸入與發亮的圖示相同按鈕。所有避雷塔會隨著成功次數增加而漸漸提高落下速度，如此便難以分辨哪一個圖示發光並及時輸入正確的按鈕。



←落下速度變快的話，只專注於3種圖示當中的2種也是不錯的方法

＊落下型的避雷塔變化

編號	成功次數	落下速度	使用的按鈕&方向鈕
❷	0～10	普通	●、●、●、●
	11～15	普通	●、●、●、●、↑、↓
	16～25	普通	●、●、●、●、方向鈕
	26～29	2倍速	●、●、●、●
❺	0～5	普通	●、●、●、●
	6～10	普通	●、●、●、●、方向鈕
	11～15	普通	●、●、●、●、方向鈕、L1、R1
	16～25	2倍速	
	26～29	3倍速	
❽	0～5	普通	●、●、●、●、方向鈕
	6～15	普通	●、●、●、●、方向鈕、L1、R1
	16～25	2倍速	
	26～29	3倍速	

避雷塔的種類Ⓒ 記憶型(負責：優娜)

在「記憶回合」記下連續顯示2～6次的圖示種類及順序，於「輸入回合」中輸入同樣的正確按鈕。但避雷塔❿中必須輸入與「記憶回合」顯示順序相反才行。所有避雷塔會隨著成功次數的增加，慢慢提高「記憶回合」中顯示的圖示數量(=必須記憶數)。

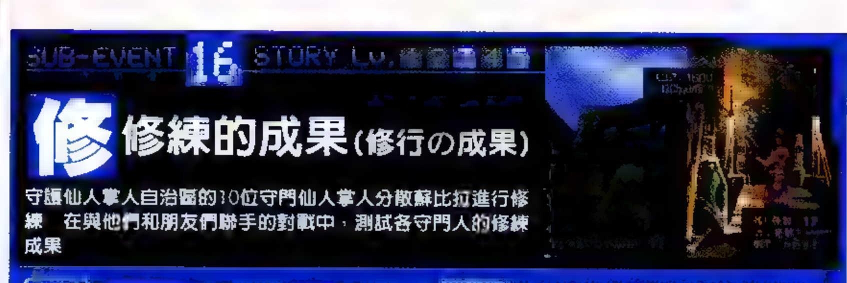


←調整模式時無法暫停，因此對自己的記憶力沒有信心的話，最好預先抄下來。

＊記憶型的避雷塔變化

編號	成功次數	記憶數	使用的按鈕&方向鈕
❸	0～10	2	●、●、●、●
	11～20	3	
	21～29	4	
❻	0～10	2	●、●、●、●、方向鈕
	11～25	3	
	26～29	4	
❾	0～10	2	●、●、●、●、方向鈕、L1、R1
	11～20	3	
	21～25	4	
	26～29	5	
❿	0～10	2	●、●、●、●、方向鈕、L1、L2、R1、R2
	11～15	3	
	16～20	4	
	21～25	5	
	26～29	6	





SUB-EVENT 16 STORY Lv.

修練的成果(修行の成果)

守護仙人掌人自治區的10位守門仙人掌人分散蘇比拉進行修練，在與他們和朋友們聯手的對戰中，測試各守門人的修練成果

時期 任務T【尋找仙人掌人】開始後(STORY Lv.3為止只能和第6人對戰)

地點 蘇比拉各地(任務V【沙漠的最後決戰】完成後為比卡內羅・仙人掌人自治區)

基本規則 計算好時機發射子彈

找到守門仙人掌人(→P.464)對話後便展開對戰。在畫面左側守門人和朋友們依照順序顯示，抓好時機按下●鈕來狙擊守門人。擊中守門人後每次 HP會減1，當HP降為零時便獲勝。在之前用光25發子彈便失敗。基本上勝過守門人並沒有什麼好處，但勝過弗萊雷的話可取得效果配置盤「成長的約定」。

被擊中的守門人會有一定機率避開子彈，有時還會發射針來反擊。由於被針射中的話，剩餘子彈數會被扣去守門人攻擊力的數目，請按 R1 進行回避。若無法順利躲開，在每次發射子彈時按住 R1 鈕就幾乎可完全回避。

✻ 守門仙人掌人的能力值

能力值	作用
HP	守門人的體力。降到零就可獲勝
攻擊力	優娜被針刺中時所減去的子彈數目
速度	守門人躲避子彈的機率。越高越容易閃避

戰勝弗萊雷後取得物品	效果配置盤「成長的約定」

分數計算方式

對戰中每擊中一次守門人分數便增加100。連續擊中的話會發生「連鎖」，分數如右邊的計算公式進行增加。運鎖數為1時200、2時400、3時800……以此增加量以倍數計算。

對戰完畢後則依照右表的規則再進行分數增減，決定最後的分數。此外，獲得的最高分數可在與守門人交談時進行確認。

✻ 連鎖發生時增加的分數

100X2的n次方(n=連鎖數)
※連鎖數10以上時增加量就變為零

✻ 連鎖發生時增加的分數

- ●勝利加分：+1000(勝利時)
- ●殘彈加分：200X剩餘子彈數
- ●回避行動扣分：−50X優娜採取回避的次數
- ●傷害扣分：−100X優娜被針傷害的次數
- ●目標失誤扣分：−100X擊中朋友們的次數

羅貝拉的收集品與朵娜的私房道具

羅貝拉戰的寶箱與帕契拉戰的壺，擊中後在一定機率下能夠取得道具。各對戰中獲得的道具如右表所示。此外寶箱與壺的位置，在仙人掌人之後出現的為❶，接著出現的為❷。

✻ 羅貝拉戰可取得的道具

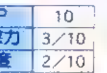
道具	寶箱❶	寶箱❷
回復劑	30%	30%
高級回復劑	15%	—
超級回復劑	—	10%
究極恢復劑	10%	—
超級不死鳥	5%	5%
萬能藥	—	15%
(無)	40%	40%

✻ 帕契拉戰可取得的道具

道具	壺❶	壺❷
回復劑	30%	30%
超級回復劑	—	15%
究極恢復劑	15%	—
增幅靈氣藥	10%	5%
超級不死鳥	—	10%
體力之藥	5%	—
(無)	40%	40%

☆守門仙人掌人一覽表

羅比亞(ロビビア)

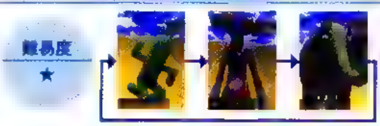



所在處 比卡內爾・綠洲(岸)

HP	10
攻擊力	3/10
速度	2/10

羅比亞與路過的商隊

難易度 ★



賈帕(チャパ)



所在處 波魯特=雷力卡・居住區(高台上)

HP	9
攻擊力	6/10
速度	4/10

小賈帕與森林的朋友們

難易度 ★★★



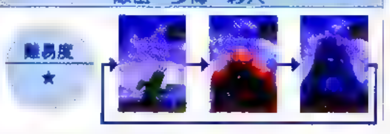
多梅(トーメ)

所在處 比塞特島・海邊

HP	10
攻擊力	3/10
速度	3/10

隊伍・多梅一夥人

難易度 ★



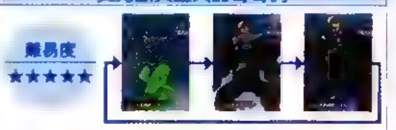
艾力歐(エリオ)

所在處 卡卡賽特山・道路

HP	15
攻擊力	8/10
速度	4/10

艾力歐與巨大的哥哥們

難易度 ★★★★★



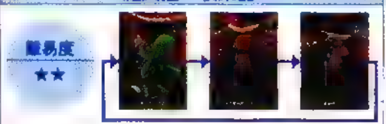
羅貝拉(ロベイラ)

所在處 雷布爾的基地・秘密地區

HP	12
攻擊力	7/10
速度	2/10

羅貝拉・收集品

難易度 ★★



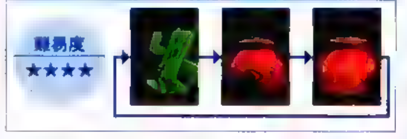

帕契拉(バーチェラ)

所在處 波魯特=雷力卡・朵娜的家

HP	12
攻擊力	8/10
速度	5/10

帕契拉與朵娜的私房道具

難易度 ★★★★



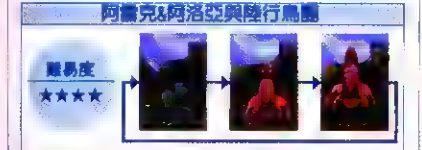
阿雷克&阿洛亞(アレク&アロヤ)

所在處 和平平原・谷間之橋

HP	16
攻擊力	6/10
速度	4/10

阿雷克&阿洛亞與陸行鳥們

難易度 ★★★★



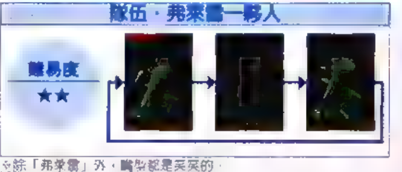
弗萊雷(フライレ)

所在處 比卡內爾・仙人掌人洞穴

HP	10
攻擊力	6/10
速度	3/10

隊伍・弗萊雷一夥人

難易度 ★★



※除「弗萊雷」外，[illegible]都是笑笑的。

伊斯萊亞(イスラヤ)

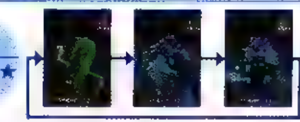
所在處 雷平原・北部

HP	12
攻擊力	6/10
速度	5/10

貫看伊斯萊亞與祖先靈魂



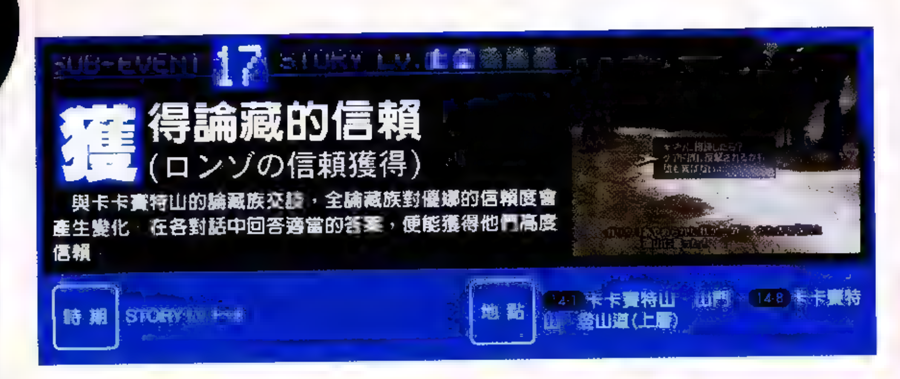
難易度 ★★★★★



＊與守門人對戰的秘訣

要勝過守門人，別忘記發射子彈的同時要進行回避，不能遭到反擊成功，若難以掌握守門人的動向，請參考優娜的臉部動作。另一方面若要獲得高分，千萬記住不可讓連鎖中斷，但子彈擊中與否全憑運氣，請多挑戰幾次。此外對戰結束時按下●鈕可以讓分數飛快升高(→P.714)。





SUB-EVENT 17

獲得論藏的信賴
(ロンゾの信頼獲得)

與卡卡賽特山的論藏族交談，全論藏族對優娜的信賴度會產生變化。在各對話中回答適當的答案，便能獲得他們高度信賴。

時期 STORY Lv.1・2

地點 14-1 卡卡賽特山・山門 14-8 卡卡賽特山・登山道(上層)

基本規則 與論藏族對話獲得信賴

STORY Lv.1和2的卡卡賽特山與特定的論藏族交談，每人會各有一次選項。選擇該選項後，就能獲得論藏族對優娜的信賴-1～+1的範圍(參考下頁列表)。根據獲得信賴的高低，之後卡卡賽特山發生的事件內容將有所變化。



←與奇曼里交談雖然也有選項，但只影響到服裝天球「馴教士」的取得(→P.417)。

信賴度造成的變化

獲得信賴度的高低會影響到任務「阻止論藏出戰」中加利克戰的難易度，與STORY Lv.5中卡卡賽特山上優娜像的興建與否。STORY Lv.2結束時，信賴度如右表所示的話，各場面便會依照下述進行變化。

＊ 獲得信賴度與場面的變化

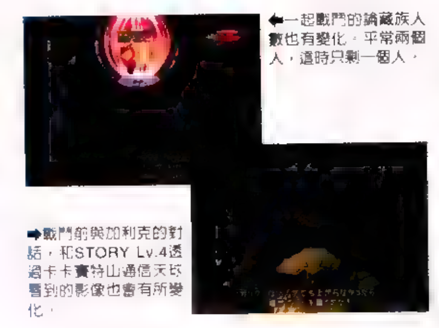
信賴度	變化內容
+14	加利克未盡全力，興建優娜像
+8～+13	加利克未盡全力，也未興建優娜像
+7以下	沒有任何變化

變化1 加利克未全力作戰

任務【阻止論藏出戰】中進行戰鬥的加利克平常除了使用「漆黑」與「超強防御」外，還會對黑魔導士使用「呪いの一突き」進行攻擊。但獲得+8以上的信賴度的話，便不會使用這些攻擊，而改用「防護」與「防御壁」。

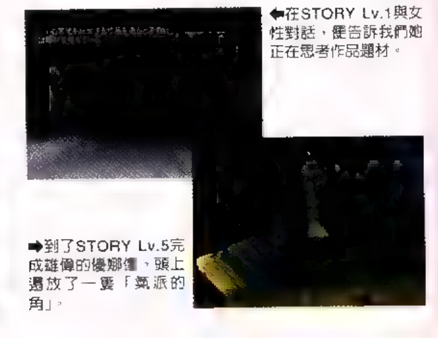
變化2 興建優娜像

14-1 卡卡賽特山・山門有位女性正在思考「紀念論藏光榮的作品」題材。該女性於STORY Lv.3時會開始在14-4 卡卡賽特山・祈禱者斷崖(表)製作作品。通常石像並不會完成，但若信賴度到達上限+14時，到STORY Lv.5便會完成優娜像。



←一起戰鬥的論藏族人數也有變化。平常兩個人，這時只剩一個人。

➡戰鬥前與加利克的對話，和STORY Lv.4透過卡卡賽特山通信天球看到的影像也會有所變化。



←在STORY Lv.1與女性對話，便告訴我們她正在思考作品題材。

➡到了STORY Lv.5完成雄偉的優娜像，頭上還放了一隻「氣派的角」。

☆與論藏族的會話列表

STORY Lv.1

會話對象	論藏族的台詞	優娜的回答	信賴度
站在奇曼里附近的女性	拜託大召喚士優娜將利安和艾德找回來	交給海鷗團吧	+1
		請幫助奇曼里	±0
		我無法跟妳保證	−1
加利克(初次造訪卡卡實特山時自動對話)	優娜拯救了斯比拉，但我們論藏還沒得救	好棒的角	±0
		交給利安和艾德吧	+1
		要和奇曼里好好相處	−1
在14-1卡卡實特山・山門走來走去的男性A	為了守護大召喚士優娜，許多論藏族犧牲了生命	的確許多人喪失了生命	±0
		我不會忘記大家的	+1
		這樣子讓我很困擾……	−1
在14-1卡卡實特山・山門畫面右側的女性	科特族離開了科特薩拉姆躲起來，一定有什麼陰謀	妳想太多了	−1
		一定有什麼！	+1
		唉～	±0
在14-1卡卡實特山・山門走來走去的男性B	2年前許多同伴死去，悲傷比聖山上的積雪還深	不能光活在悲傷中	±0
		我了解你的心情	+1
		真糟糕	−1
在14-1卡卡實特山・山門畫面左側的紅鬃男性	永遠不能原諒辛莫亞和科特！	光憎恨是無濟於事的	−1
		沒錯，不可原諒	+1
		隨便你吧	±0
在14-8卡卡實特山・登山洞窟(上層)的男性	祈禱者的力量衰退，洞窟的水消失，論藏族一定會發生什麼變化	洞窟跟論藏是沒關係的	±0
		一定是好的變化	+1
		沒錯	−1

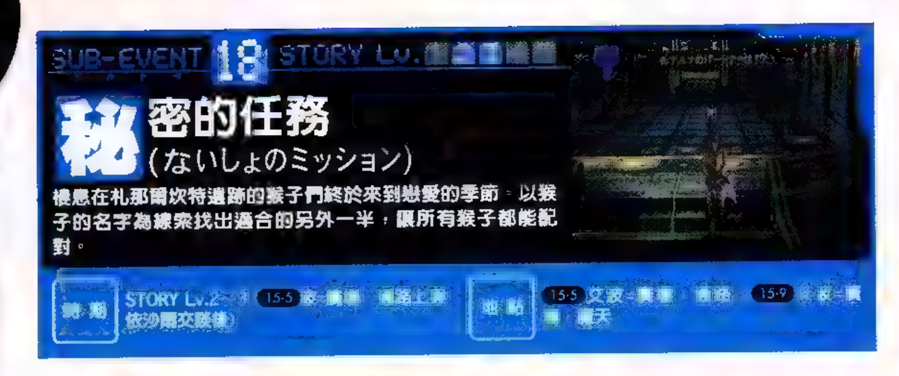
STORY Lv.2

會話對象	論藏族的台詞	優娜的回答	信賴度
站在奇曼里附近的女性	長老肩上似乎擔負了相當重的煩惱	似乎很疲累了	+1
		請幫助奇曼里！	±0
		身為長老是當然的	−1
加利克	凝聚年輕論藏的力量，將科特族徹底滅亡，為慘遭屠殺的我族報仇雪恨，在此向聖山發誓！	和奇曼里談過了？	−1
		或許會遭到科特族反擊	+1
		誰都不會高興的	±0
在14-1卡卡實特山・山門走來走去的男性A	阿爾貝特族也遭科特族欺侮，科特族是所有混亂的元兇！	問題不是那麼簡單	−1
		果然都是科特族的錯嗎？	+1
		阿爾貝特族沒想過要復仇	±0
在14-1卡卡實特山・山門畫面右側的女性	不消滅科特族，我們論藏就沒有未來	冷靜一點	−1
		科特族又做什麼了？	+1
		論藏的未來是什麼？	±0
在14-1卡卡實特山・山門走來走去的男性B	我要和加利克一起出戰，和科特族作戰！	你只有想到戰爭嗎？	−1
		拜託你再多考慮一下	+1
		這樣氣就能消嗎？	±0
在14-1卡卡實特山・山門畫面左側的紅鬃男性	長老是個軟弱者，加克利也太慢了！這樣科特族會逃掉的	正在慎重思考中	−1
		對方會消失無影無蹤	+1
		沒辦法	±0
在14-8卡卡實特山・登山洞窟(上層)的男性	擅自進入聖山的人越來越多了，天球獵人們到底在想什麼	在探索這座山的迷團	±0
		希望他們能珍惜聖山	+1
		已經是這種時代了。	−1

搶天球
陸行鳥牧場
挖掘
水中格鬥球
公司PR
尋找兒子的新娘
野狼賽跑
斷崖賽跑
翼之轉盤
海鷗射擊
找猴子
射擊遊戲
射擊遊戲
尋找崩落的猴子
遊雷塔調整
修行的成果
獲得論藏的信賴
秘密的任務
林恩探偵
不可思議的洞窟
新的洞窟
通路深處的洞窟
隱藏的迷宮
寶物天球收集
辛拉君的寶物事典
辛拉君的人物事典
雷卡劇場
收集寶物與物品







基本規則 搬運戀愛中的猴子湊成一對

從15-5艾波=廣場?通路到15-9艾波=廣場・魔天，總共有24隻猴子。當中的12隻各愛上了特定對象，請分別找出各自的對象湊成一對情侶。幫所有的猴子都配完對之後，便可獲得沙馬紗之魂。


←戀愛中的猴子頭上會顯示心型圖示。

所有猴子配對成功後獲得物品	沙馬紗之魂(ソウルオブサマサ)

配對的方式

為了幫猴子配對，比需要將戀愛中的猴子帶到對象猴子所在處才行。由於能夠將戀愛中的猴子抱起，就這樣直接帶往對象所在處即可(參考下方照片)。

猴子按照右表的順序一隻隻開始戀愛，而各自的對象可依照名字做出大概的猜測。舉例來說白吉(シロキチ)(白)與赤見(アカミ)(紅)等名字有共通點的便可成為情侶。

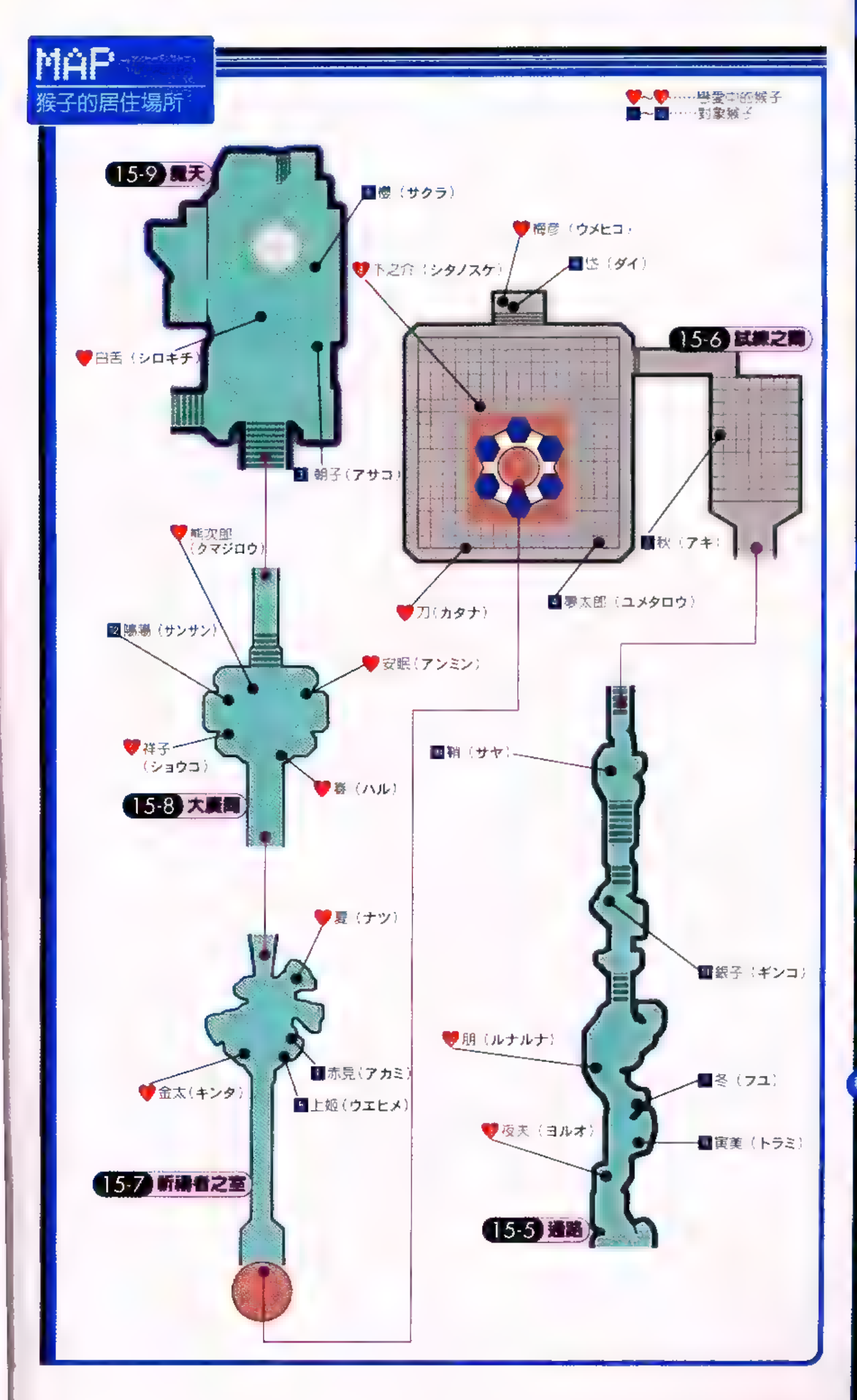

←找到戀愛中的猴子後，靠近按●鈕，如此便可抱起帶往別處


←就這樣直接按●會對象猴子，就湊成一對情侶。重複這樣的動作。

✻ 配對的順序

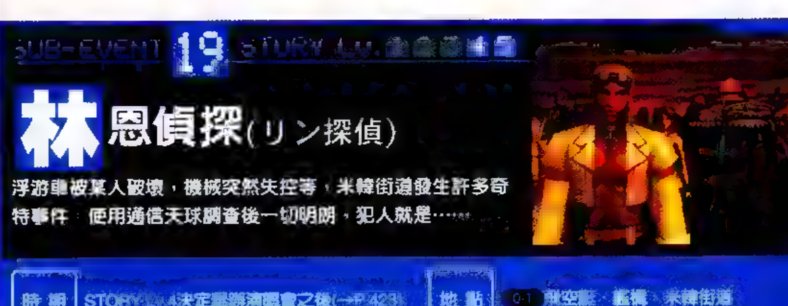
順序	戀愛中的猴子		對象猴子
❶	白吉(シロキチ)(15-9魔天)	➡	赤見(アカミ)(15-7祈禱者之室)
❷	春(ハル)(15-8大廣間)	➡	秋(アキ)(15-6試練之間)
❸	夜夫(ヨルオ)(15-5通路)	➡	朝子(アサコ)(15-9魔天)
❹	安眠(アンミン)(15-8大廣間)	➡	夢太郎(ユメタロウ)(15-6試練之間)
❺	梅彥(ウメヒコ)(15-6試練之間)	➡	櫻(サクラ)(15-9魔天)
❻	祥子(ショウコ)(15-8大廣間)	➡	岱(ダイ)(15-6試練之間)
❼	夏(ナツ)(15-7祈禱者之室)	➡	冬(フユ)(15-5通路)
❽	下之介(シタノスケ)(15-6試練之間)	➡	上姬(ウエヒメ)(15-7祈禱者之室)
❾	熊次郎(クマジロウ)(15-8大廣間)	➡	寅美(トラミ)(15-5通路)
❿	刀(カタナ)(15-6試練之間)	➡	鞘(サヤ)(15-5通路)
⓫	金太(キンタ)(15-7祈禱者之室)	➡	銀子(ギンコ)(15-5通路)
⓬	月月(ルナルナ)(15-5通路)	➡	[illegible](サンサン)(15-8大廣間)

MAP 猴子的居住場所


♥～♥……戀愛中的猴子
■～■……對象猴子
15-9
櫻（サクラ）
梅彥（ウメヒコ）
下之介（シタノスケ）
岱（ダイ）
白吉（シロキチ）
15-6 試練之間
朝子（アサコ）
熊次郎（クマジロウ）
秋（アキ）
刀（カタナ）
夢太郎（ユメタロウ）
燦燦（サンサン）
安眠（アンミン）
鞘（サヤ）
祥子（ショウコ）
春（ハル）
15-8 大廣間
夏（ナツ）
銀子（ギンコ）
朋（ルナルナ）
赤見（アカミ）
冬（フユ）
金太（キンタ）
上姬（ウエヒメ）
夜夫（ヨルオ）
寅美（トラミ）
15-7 祈禱者之室
15-5 通路







林恩偵探(リン探偵)

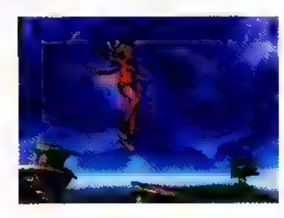
浮游車被某人破壞，機械突然失控等，米韓街道發生許多奇特事件。使用通信天球調查後一切明朗，犯人就是……

時期 STORY Lv.4決定舉辦演唱會之後(→P.423)

地點 Q-1 飛空艇・甲板・米韓街道

開始條件 在米韓街道設置通信天球

由於「林恩偵探」中必須使用通信天球進行調查，因此在STORY Lv.3時必須要造訪事件舞台米韓街道，讓辛拉在此設置通信天球(→P.397)。之後於STORY Lv.4觀看米韓街道的通信天球，接受林恩的委託開始「林恩偵探」。



← 要觀看特定結局，必須在STORY Lv.1～4期間滿足該結局的必要條件。

基本規則 根據調查進展有不同的結局

「林恩偵探」分為STORY Lv.4的「調查部分」與STORY Lv.5的「解決部分」兩項。在調查部分收集充分證據結束STORY Lv.4後，STORY Lv.5解決部分中便會揭曉本次事件的犯人。此外「林恩偵探」共有5個結局，根據調查部分收集的證據種類來決定誰會成為犯人。不同的結局，除了影響事件解決後可獲得的物品之外，還關係到米韓街道的劇情章節是否能夠完成，請仔細進行調查。

犯人為莉可時可獲得物品	諸神之黃昏(ラグナロク)
犯人為林恩時可獲得物品	吉布爾天球(ギップルスフィア)
無法解決事件時可獲得物品(請參考下文敘述)	靈氣藥(エーテル)
從運動家的寶箱獲得的物品(→P.597)	究極恢復劑(エクスポーション)X2

＊解決事件之前的流程

STORY Lv.1～3
造訪米韓街道，進行影響「林恩偵探」的任務與事件

↓

STORY Lv.4
在「林恩偵探」的調查部分，為找出犯人收集必要的證據

↓

STORY Lv.5
- 收集證據相當充足 → **事件解決！** 依照調查部分收集證據的種類決定犯人。此外是否能完成米韓街道的劇情章節取決於犯人是誰。
- 收集證據不太充足 → **事件未解決！** 事件未解決，犯人也不明朗。米韓街道的劇情章節就此結束。

✪ 也有無法解決事件的時候

STORY Lv.4中展開「林恩偵探」，在調查部分未收集充分證據就結束STORY Lv.4時，事件將會無法解決。在這情況下，STORY Lv.5造訪米韓街道時林恩不會出現，米韓街道的劇情章節就此結束。此外展開「林恩偵探」調查部分並無法解決而結束，造訪米韓街道時可從林恩的女侍手中取得靈氣藥。

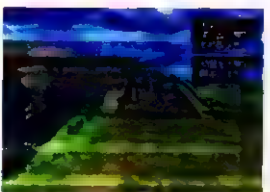
調查部分 使用通信天球搜索證據

「林恩偵探」開始後可使用設置在米韓街道的通信天球探索事件的證據。基本操作通信天球的方式與其它地區相同(→P.425)，但米韓街道設置最多1～8號的天球，藉由切換可觀看8處地方的影像。通信天球的編號與對應的設置地點如下表所示。此外若未在STORY Lv.3的米韓街道．新道北部看見辛拉將通信天球掉到岩縫中，便無法使用「辛拉掉落的天球」，「新道北口」的天球於是成為7號。

在特定狀況下觀看天球影像，會發生「線索事件」。線索事件發生後，按●可呼叫林恩進行詳細調查。而該線索也就成為了一項「證據」。請注意觀看線索事件時若未呼叫林恩，便無法取得該項證據。

＊通信天球的編號與對應的地點

編號	地點	編號	地點
1	旅行公司前	5	浮游車掉落點
2	旅行公司後	6	舊道深處
3	遺跡	7	辛拉掉落的天球
4	新道	8	街道北口



←線索事件不用縮放鏡頭，滿足條件後便會發生。

成為犯人的角色

「林恩偵探」中可能成為犯人的角色有下列5人。根據調查部分收集證據的種類，決定其中一人為犯人。此外若要觀看犯人為林恩的結局，必須滿足與其他角色不同的特殊條件才行。

＊可能成為犯人的角色

莉可



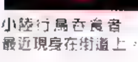
阿爾貝特族少女，海鷗團的一員，有些粗心大意。

希可莉



2年前在米韓街道與優娜相遇的少女。喜歡陸行鳥。

小陸行鳥吞食者



小陸行鳥吞食者最近現身在街道上。

運動家



想把陸行鳥找回街道上的男子，有個助手。

林恩



旅行公司的老闆，為解決事件，請求優娜協助。

調查的階段

調查部分總共分為3個階段。各階段可取得的證據，與特定角色有所關聯(=特定角色的證據點數增加/→P.594)，收集到關聯任一人的證據後，該階段便自動結束。此外若要解決事件，除了犯人為林恩的結局外，都必須在STORY Lv.4結束前完成第3階段。

＊前進下個調查階段所必須的證據數

階段	莉可	希可莉	陸行鳥吞食者	運動家
第1階段	2	3	3	3
第2階段	2	3	3	4
第3階段	2	3	2	3

＊調查的階段進行流程

在第1階段收集左下表內的證據數
↓
當林恩說「似乎接近事件的核心了～」時，第1階段結束
↓
在第2階段收集左下表內的證據數
↓
當林恩說「似乎接近事件的核心了～」時，第2階段結束
↓
在第3階段收集左下表內的證據數
↓
當林恩說「嗯……似乎事件的犯人是～」時，第3階段結束

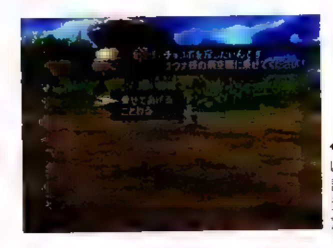
犯人 依收集的證據決定犯人

『林恩偵探』的調查階段中獲得證據，或在米韓街道觀看特定事件時，會增加對應角色的「證據點數」(參考P.595～596列表)。基本上當STORY Lv.5造訪米韓街道時，證據點數最多的角色便會成為犯人。但各角色成為犯人的必須條件如右表設定(以下稱犯人條件)，若未滿足所有條件，即使證據點數再高也不會成為犯人。另外調查部分結束時若滿足林恩成為犯人的條件(參照下項)，不管其他人的證據點數如何，犯人必定是林恩。而沒有任何角色滿足成為犯人的條件時，事件便無法解決。

✱ 決定林恩之外犯人的規則

STORY Lv.5造訪米韓街道時，符合下列❶❷兩點的角色中，證據點數最高的就成為犯人
❶證據點數在17以上
❷滿足所有犯人條件(參考下表)

※證據點數相同時，以莉可>希可莉>小陸行鳥吞食者>運動家的順序為優先



←STORY Lv.1～3的一部分事件影響到犯人的決定。

✱ 各角色的犯人條件

角色	犯人條件
莉可	●務G【陸行鳥!】在4-1米韓街道．南端追趕陸行鳥時，看見莉可從遺跡跳下來的一幕(→P.371)完成任務 ●任務G【陸行鳥!】中看見希可莉乘坐陸行鳥的結局(→P.371) ●「林恩偵探」中獲得1-B的證據
希可莉	●任務G【陸行鳥!】中看見希可莉無法乘坐陸行鳥的結局(→P.371) ●不讓希可莉乘坐飛空艇，完成STORY Lv.2 ●「林恩偵探」中獲得1-E與1-F證據
小陸行鳥吞食者	●「林恩偵探」中獲得1-D的證據 ●「林恩偵探」中獲得2-B或2-G的證據
運動家	●「林恩偵探」中獲得2-F的證據

✦ 讓林恩成為犯人 ✦

要觀看林恩成為犯人的結局並不用收集證據點數，而是必須滿足右記的條件。在滿足所有7個條件的狀態下結束調查部分，林恩就必定成為犯人。有許多事情在「林恩偵探」開始前必須要完成，請仔細進行STORY Lv.1～3。

←在STORY Lv.2特定時期造訪米韓街道的旅行公司，可一瞬間看到林恩的身影。

→滿足7個條件後，無法按●鈕呼叫林恩時便成功，可前進Lv.5。

✱ 犯人為林恩的條件

Ⓐ 在STORY Lv.1的 4-3 米韓街道．中央部與操操作整理機械的阿爾貝特族女性交談
Ⓑ 任務G【陸行鳥!】完成後於STORY Lv.2造訪 4-5 米韓街道．旅行公司，在門口與林恩擦身而過
Ⓒ 任務L【阻止失控機械!】中破壞較阿爾貝特族多的機械(7具以上)完成任務(畫面內可看到林恩的身影)
Ⓓ 任務L【阻止失控機械!】完成後於STORYLv.3造訪 4-7 米韓街道．新道北部，看見辛拉掉落通信天球的一幕
Ⓔ 『林恩偵探』的1-G線索事件中呼叫林恩
Ⓕ 見到『林恩偵探』的3-G線索事件後，於3-D的線索事件中呼叫林恩
Ⓖ 滿足以上Ⓐ～Ⓕ時，在『林恩偵探』中不會發生線索事件的場所呼叫林恩5次以上(事前呼叫4次以上時只要再呼叫1次)，直到林恩不再出現

☆證據點數列表

米韓街道的事件

時期	狀況	增加的證據點數			
		莉可	希克莉	小陸行鳥吞食者	運動家
ST Lv.1~5	乘坐浮游車從米韓街道．北端前往旅行公司前，看到浮游車掉落的一幕	—	+3	—	+2
ST Lv.1	在米韓街道．舊道北部接近小陸行鳥吞食者	—	—	+6	—
ST Lv.2	滿足犯人條件(莉可)A和B(→P.594)	+6	—	—	—
ST Lv.2	任務【陸行鳥!】前往營救希可莉途中與米韓街道．北端的運動家交談	—	—	—	+2
ST Lv.2	滿足犯人條件(希可莉)Ⓐ和Ⓑ(→P.594)	—	+3	—	—
ST Lv.3	STORY Lv.3初次前往米韓街道時，從香菇岩街道．入口拜訪，看見跑掉的運動家身影	—	—	—	+2

調查部分發生的線索事件

第1階段

編號	地點	內容	事件發生與消滅條件	增加的證據點數			
				莉可	希克莉	小陸行鳥吞食者	運動家
1-A	旅行公司後	小陸行鳥吞食者注視著操作盤	—	—	—	+4	—
1-B	遺跡	機械走過來，林恩發現機械上的足跡	滿足犯人條件(莉可)Ⓐ(→P.594)	+6	—	—	—
1-C	新道	助手往運動家跑去，呼叫林恩後運動家馬上跑掉	在1-I的線索事件中呼叫林恩獲得證據	—	—	—	+4
1-D	新道	橋附近聚集了人，林恩發現某物的掉落痕跡	(任何階段都會發生)	+6	+4	-4	+4
1-E	浮游車掉落點	空中飄下陸行鳥的羽毛	在1-F的線索事件中呼叫林恩獲得證據，或滿足犯人條件(希可莉)Ⓐ或Ⓑ任一(或兩者)(→P.594)	—	+4	—	—
1-F	舊道深處	希克莉在找某樣東西	滿足犯人條件(希可莉)Ⓐ和Ⓑ時	—	+4	—	—
1-G	辛拉掉落的天球	林恩與阿爾貝特族女性觀察小機械的動作	—	—	—	—	—
1-H	街道北口	運動家正在說服小陸行鳥吞食者	在1-A的線索事件中呼叫林恩獲得證據 在1-C的線索事件中呼叫林恩獲得證據	—	—	+4	—
1-I	街道北口	運動家的助手與阿爾貝特族男性交談	—	—	—	—	+4

第2階段

編號	地點	內容	事件發生與消滅條件	增加的證據點數			
				莉可	希克莉	小陸行鳥吞食者	運動家
2-A	旅行公司前	林恩將浮游車掉落點的羽毛交給希克莉	滿足犯人條件(希可莉)Ⓐ和Ⓑ狀態下(→P.594)，看見1-E的線索事件	—	+4	—	—
2-B	旅行公司前	小陸行鳥吞食者在海鷗後面追趕	—	—	—	+4	—
2-C	旅行公司後	在操作盤周圍徘徊的運動家助手，呼叫林恩後立即逃跑	—	—	—	—	+3

※相同地點發生複數線索事件時由表格上方開始的順序發生
※增加的點數為紅色時，表示包含該角色的犯人條件(→P.594)

擋天球
陸行鳥牧場
挖掘
水中格鬥球
公司PR
尋找兒子的新娘
野狼賽跑
衝鋒賽跑
翼之輪盤
海鷗射擊
餵猴子
射擊遊戲
射擊遊戲
尋找失蹤的猴子
避雷塔調整
修行的成果
獲得隱藏的信報
秘密的任務
林恩探偵

編號	地點	內容	事件發生與消滅條件	增加的證據點數			
				莉可	希克莉	[illegible]	運動家
2-D	旅行公司後	希克莉一直看著操作盤附近的運動家助手	滿足犯人條件(希可莉)Ⓐ和Ⓑ狀態下(→P.594)，看見2-C線索事件時未呼叫林恩 在2-C線索事件中呼叫林恩獲得證據	—	+4	—	—
2-E	旅行公司後	與運動家會面過的阿爾貝特族男性正在調整機械	—	—	—	—	+3
2-F	遺跡	小隊行為吞食者在後面追趕浮游車	看見2-E的線索事件	—	—	—	+3
2-G	新道	掉落的浮游車旁聚集著機械，林恩發現傷者	—	—	—	+4	—
2-H	浮游車掉落點	掉落的浮游車旁聚集著機械，林恩發現傷者	(在第2～3階段發生)，在第3階段取得證據時，此證據將不列入「進入下一個調查階段所需的證據數」中	+6	+4	+4	+3
2-I	浮游車掉落點	在掉落的浮游車附近，運動家隱藏某物	在2-J線索事件中呼叫林恩獲得證據	—	—	—	+3
2-J	舊道深處	運動家與坐著的兩位男性進行交易	在2-F線索事件中呼叫林恩獲得證據	—	—	—	+3
2-K	辛拉掉落的天球	運動家與女性進行交易	在任務L【阻止失控機械!】中看見莉可從岩壁上跳下來的一幕	+6	—	—	—
2-L	街道北口	運動家與女性進行交易	在2-F線索事件中呼叫林恩獲得證據	—	—	—	+3
2-M	街道北口	似乎思考中的運動家在遺跡中隱藏某物	在2-L線索事件中呼叫林恩獲得證據	—	—	—	+3
2-N	街道北口	林恩發現運動家隱藏的寶箱	在2-M線索事件中呼叫林恩獲得證據後，不切換到其他通信天球再一次呼叫林恩	—	—	—	+3

第3段階

編號	地點	內容	事件發生與消滅條件	增加的證據點數			
				莉可	希可莉	[illegible]	運動家
3-A	旅行公司前	林恩表示從救助的傷者得到貴重情報	在2-H線索事件中呼叫林恩獲得證據	+6	+4	+6	+4
3-B	旅行公司後	修理屋頂的男性，呼叫林恩後跌落到機械上	—	+6	—	—	—
3-C	遺跡	林恩從運動家助手聽取消息	在3-I線索事件中呼叫林恩獲得證據	—	+4	—	—
3-D	新道	遠遠看見林恩在掉落浮游車附近在做某事	看見3-G的線索事件 看見3-G的線索事件後，在新道以外的地方呼叫林恩	—	—	—	—
3-E	新道	希克莉想要消除某種痕跡	滿足犯人條件(希可莉)Ⓐ和Ⓑ(→P.594)	—	+4	—	—
3-F	舊道深處	林恩發現掉落浮游車受到強大衝擊的痕跡	—	—	—	+6	—
3-G	舊道深處	稍微看一下時，天球影像突然一片漆黑	—	—	—	—	—
3-H	舊道深處	林恩從坐著的兩位男性聽取消息	—	—	—	—	+4
3-I	街道北口	運動家與助手交談，呼叫林恩後，助手不知急忙上哪去	—	—	—	—	+4

※相同地點發生複數線索事件時由表格上方開始的順序發生
※增加的點數為紅色時，表示包含該角色的犯人條件(→P.594)

解決部分 在旅行公司前一切真相大白

調查部分收集到充分的證據後，便在STORY Lv.5米韓街道由林恩進行解謎。最終的犯人是誰關係到「是否能完成米韓街道的劇情章節」「是否能在米韓街道搭乘陸行鳥」的分歧。而犯人為莉可時獲得裝飾品，為林恩時則獲得寶物天球。



←造訪米韓街道走出旅行公司後，便開始解謎。



莉可犯人篇

除了完成米韓街道的劇情章節，還可獲得「消耗MP0」的諸神之黃昏。此外比起其他角色，增加證據點數的線索事件較少，在調查部分時要注意進行。

＊結局的不同

要素	結果
劇情章節結局	完成
搭乘陸行鳥	可
可取得物品	諸神之黃昏



希克莉犯人篇

調查部分進行的證據收集和STORY Lv.2的行動相當重要。此外為了讓希可莉成為犯人，任務G【陸行鳥!】必須為希可莉無法搭乘陸行鳥的結局，因此也無法取得效果配置盤「月輪之守護」。

＊結局的不同

要素	結果
劇情章節結局	完成
搭乘陸行鳥	可
可取得物品	無



小陸行鳥吞食者犯人篇

STORY Lv.1～3並無必須完成的事，收集的必要證據也較少。即使不按計劃進行調查階段，也可輕易到達此結局。如果只為了完成米韓街道的劇情章節，朝向此結局即可。

＊結局的不同

要素	結果
劇情章節結局	完成
搭乘陸行鳥	可
可取得物品	無



運動家犯人篇

即使不滿足特定條件也可觀看，但注意劇情章節將會結束。此外在調查部分獲得2-N的證據時，於「林恩偵探」結束後可從4-3米韓街道．旅行公司的寶箱中取得究極恢復劑X2。

＊結局的不同

要素	結果
劇情章節結局	結束
搭乘陸行鳥	不可
可取得物品	無



林恩犯人篇

「林恩偵探」中最難到達的結局。特徵是在解決部分由優娜進行解謎。此外從事件解決後取得的吉布爾天球中，可看見前作曾經登場的某位角色。

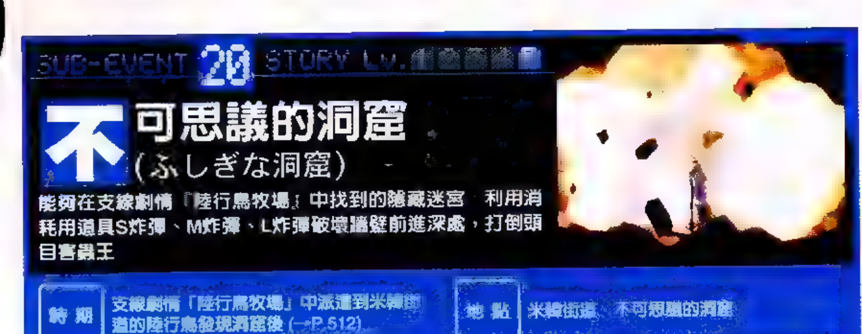
＊結局的不同

要素	結果
劇情章節結局	結束
搭乘陸行鳥	可（※）
可取得物品	吉布爾天球

※1……能夠免費使用



支線劇情



不可思議的洞窟
(ふしぎな洞窟)

能夠在支線劇情『陸行鳥牧場』中找到的隱藏迷宮，利用消耗用道具S炸彈、M炸彈、L炸彈破壞牆壁前進深處，打倒頭目害蟲王

時期	支線劇情「陸行鳥牧場」中派遣到米韓街道的陸行鳥發現洞窟後 (→P.512)	地點	米韓街道・不可思議的洞窟

開始條件 派遣陸行鳥前往米韓街道

要探索不可思議的洞窟，首先必須在支線劇情「陸行鳥牧場」中派遣等級4以上的陸行鳥前往米韓街道。當陸行鳥回到牧場，庫拉斯可報告「發現謎樣的洞窟了!」時，在4-10米韓街道・舊道南部便會出現入口，可進入洞窟內部。



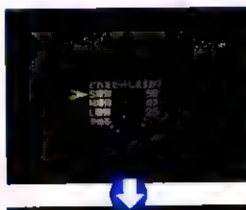
←在紀錄天球右手邊，觸碰類似綠色小枝葉便可進入不可思議的洞窟。

基本規則 使用3種炸彈進行開路

不可思議的洞窟中，按●鈕可使用消耗用道具的炸彈(S炸彈、M炸彈、L炸彈)。利用這些炸彈便可破壞洞窟中特定牆壁。可破壞的牆壁會吹出風來，只要接近時觀察優娜的衣服是否被風吹動便可分辨清楚。但注意也有可破壞的牆壁並不會吹出風來。另外吹出風的牆壁中可能會藏有怪獸，當炸壞牆壁後便會馬上進入與華碑銘的戰鬥。

打倒害蟲王時可獲得物品	效果配置盤・無限的魔力

可破壞的牆壁有3種，各有不同的耐久力。使用炸彈來減少牆壁的耐久力，當耐久力降為零時便損壞。3種炸彈各自擁有不同的耐久力減少量(=威力)，請配合牆壁種類使用適合的炸彈(參考下表)。此外藉由使用炸彈後所顯示的訊息，可大概推測牆壁剩餘的耐久力。



←如果發現了可以破壞的牆壁，只要靠近後按●鈕，就可以決定使用的炸彈字數目。



←牆壁會減少與使用炸彈威力相同的耐久力，耐久力變成0的話就可以破壞牆壁。

＊各牆壁耐久力

牆壁種類	耐久力
堅固牆壁	25
普通牆壁	10
脆弱牆壁	5

＊炸彈的威力

道具名稱	威力
S炸彈	1
M炸彈	2
L炸彈	3

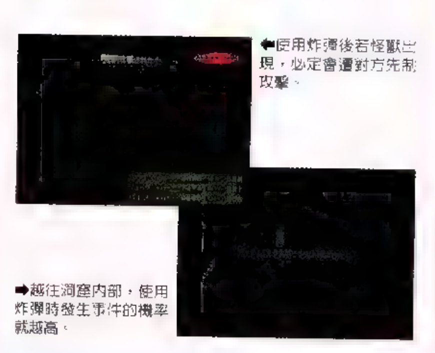
＊牆壁剩餘耐久力與對應訊息

剩餘耐久力	訊息
81～100%	(中譯省略放日文) (不顯示訊息)
61～80%	牆上似乎開了一個小孔
41～60%	牆上開始出現大裂縫
21～40%	再推一下就倒塌了
1～20%	等一下就倒塌了



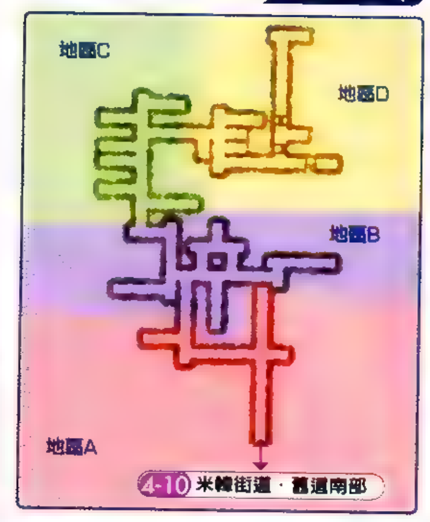
在空無一物的地方使用炸彈

在洞窟內使用炸彈時，若附近沒有可破壞和潛藏魔物的牆壁的話，會發生如出現敵人、取得道具等各種事件。洞窟內共分為4個區域(參考右圖)。各地區發生事件的內容與機率如下表所示各有不同。



⬅使用炸彈後若怪獸出現，必定會遭對方先制攻擊。

➡越往洞窟內部，使用炸彈時發生事件的機率就越高。



＊在空無一物處引爆炸彈時發生事件與機率

發生事件		地區A	地區B	地區C	地區D
出現敵人		10%	20%	30%	40%
取得裝飾品與道具	A級	—	—	—	4%
	B級	—	4%	10%	10%
	C級	20%	16%	10%	6%
發現基爾	3000基爾	—	—	—	4%
	1000基爾	—	—	10%	16%
	500基爾	4%	16%	10%	—
	100基爾	16%	4%	—	—
什麼都沒發生		50%	40%	30%	20%

＊各級數可取得的物品

級數	可取得的物品
A級	●冥義精髓 ●暴動真髓
B級	●究極恢復劑 ●超級回復劑 ●靈氣藥
C級	●高級回復劑 ●不死鳥之尾 ●萬能藥 ●除魔藥 ●魔力之泉

※一次取得對應級數的任一種物品

入口也會發生崩塌

在洞窟內空無一物的地方使用炸彈，會依炸彈的種類來累積點數。該點數與使用的炸彈數無關，而是以S炸彈5、M炸彈10、L炸彈15來計算。當點數合計超過100時，洞窟的入口就會崩塌。



⬅崩壞的入口與堅固牆壁相同，使用炸彈減去耐久力25便可破壞。

與頭目戰鬥

在洞窟深處遭遇與害蟲王戰鬥中，對方除了使用炎屬性攻擊來吸收傷害外，對大部分的特殊效果能夠無效化。因此必須準備回復HP，耐心地給予傷害。此外敵方多使用全體化的「烈火」與「狂火」，利用自動技能「炎無效」或「炎吸收」便可安心進行作戰。



⬅使用效果配置盤「炎之戰鬼」與炎神戒指等，使炎屬性攻擊無效或吸收的話，就並不是那麼難纏的對手了。



MAP

米韓街道・不可思議的洞窟

害蟲王（キングヴァーミン）

增幅靈氣藥（エーテルターボ）

聖靈藥（エリクサー）

超級不死鳥（メガフェニックス）

妖術真髓（妖術の真髄）

劍技真髓（剣技の真髄）

聖靈藥（エリクサー）

白魔法真髓（白魔法の真髄）

出現敵人的寶箱

空的寶箱X5

聖靈藥（エリクサー）

超級不死鳥（メガフェニックス）

黑魔法真髓

S炸彈（S爆弾）

出現敵人的寶箱

4-10 米韓街道・舊道南部

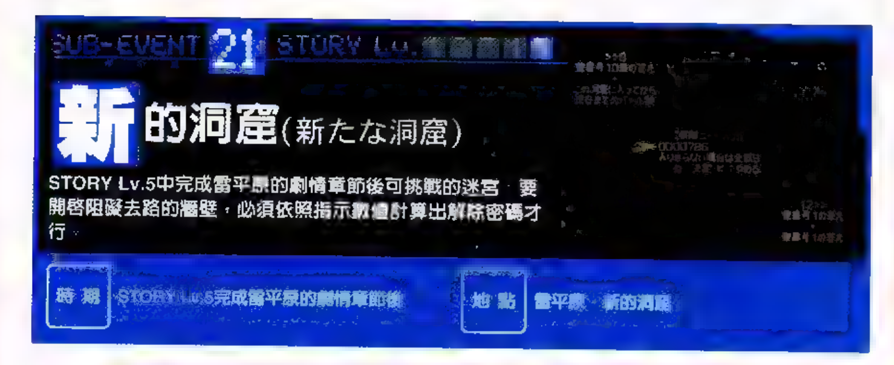
（→P.655）

出現的怪獸

怪獸名稱
蛇蟲
哈克蟲
[illegible]
害蟲王
墓碑銘

堅固牆壁(耐久力：25)
普通牆壁(耐久力：10)
脆弱牆壁(耐久力：5)
出現墓碑銘的牆壁

FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA



新的洞窟(新たな洞窟)

STORY Lv.5中完成雷平原的劇情章節後可挑戰的迷宮。要開啓阻礙去路的牆壁，必須依照指示數値計算出解除密碼才行。

時期	STORY Lv.5完成雷平原的劇情章節後	地點	雷平原・新的洞窟

開始條件 初次造訪時並無法挑戰

在「新的洞窟」中進行探索的迷宮，要在任務S【擊退避雷塔的魔物!】結束後才可進入。但第一次造訪時牆壁的機關並不會動作，在洞窟深處救出席多後便完成劇情章節(→P.460)。之後再次造訪洞窟時，便可挑戰「新的洞窟」。


←與右碑旁的阿爾貝特族交談，選擇「進入洞穴（穴に入る）」便可請他帶路前往洞窟。

基本規則 輸入解除密碼後牆壁開啓

洞窟內寫著1～16號的牆壁可按照一定的順序開啓(→P.602)。在導覽地圖上，下一個開啓的牆壁會顯示紅色▲，請以此為參考進行探索。此外調查還無法開啓的牆壁時，只能夠確認牆壁上的號碼。

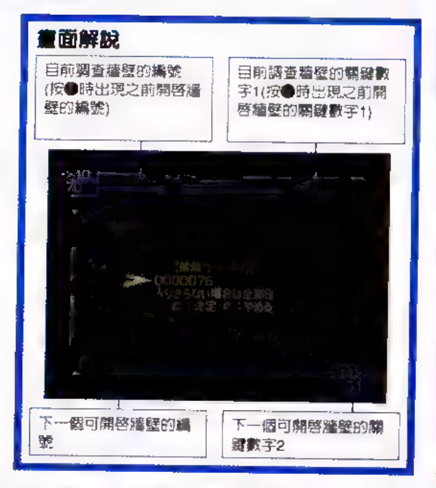
進入洞窟時和調查可開啓牆壁時，畫面左上會顯示「關鍵數字1」，畫面右下顯示「關鍵數字2」。欲開啓調查的該牆壁，則必須將「現在左上顯示的關鍵數字」與「之前開啓牆壁右下顯示的關鍵數字」的合計作為「解除密碼」輸入。但兩個關鍵數字有時會以「其它牆壁的解除密碼」與「戰鬥次數」等數字以外的形式指定。此外按下●鈕可觀看前一個牆壁顯示的關鍵數字，但注意從開啓一個牆壁到下一個牆壁開啓前，最多只能夠觀看3次。

開啓16個牆壁後再進入洞窟時，所有的牆壁會再度關閉。再次開啓所有的牆壁後，第16道開啓的牆壁後會出現裝有屬性王的寶箱。

畫面解說

目前調查牆壁的編號（按●時出現之前開啓牆壁的編號）

目前調查牆壁的關鍵數字1（按●時出現之前開啓牆壁的關鍵數字1）



下一個可開啓牆壁的編號

下一個可開啓牆壁的關鍵數字2

開啓所有牆壁2次後的取得物品	屬性王

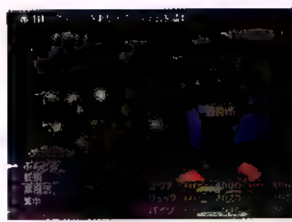

←按●鈕觀看情報3次後再按●鈕可到洞窟外頭。

解除密碼的計算方式

關鍵數字有右記的4種形式。計算解除密碼所需要的關鍵數字為何種形式，如下表所示由各牆壁決定。此外「在洞窟內獲得的基爾」實際上為「目前持有基爾與進洞窟時持有基爾的差額」，使用「賄賂(わいろ)」時要特別注意。而洞窟內調查特定牆壁後，可確認以上的金額與戰鬥次數。

＊關鍵數字的形式

- 隨機決定1～5位數的數字
- 其它牆壁的解除密碼
- 洞窟內進行的戰鬥次數
- 洞窟內獲得的基爾數(未滿零時以零計算)



⬅使用「賄賂」和「擲錢」後，獲得的金額將會呈負數。

＊可確認情報的牆壁所在處

情報名稱	地點	情報內容
牆壁的情報	地圖右下	其它牆壁的解除密碼
戰鬥數情報	地圖左下	進行的戰鬥次數
基爾數情報	地圖右上	獲得的金錢數

＊開啟牆壁的順序與計算解除密碼的關鍵數字形式

順序	牆壁	關鍵數字1(顯示在該牆壁畫面左上角)	關鍵數字2(顯示在該牆壁畫面右下角)
1	3號	1位數字	1位數字(進入洞窟時顯示的)
2	10號	2位數字	1位數字
3	11號	3位數字	2位數字
4	5號	3位數字	其它牆壁的解除密碼
5	1號	其它牆壁的解除密碼	開啟某牆壁後到目前為止的戰鬥次數
6	8號	其它牆壁的解除密碼+洞窟內進行戰鬥的次數	3位數字
7	12號	3位數字	其它牆壁的解除密碼＋其它牆壁的解除密碼
8	13號	4位數字	4位數字
9	9號	其它牆壁的解除密碼	開啟某牆壁後到目前為止的戰鬥次數
10	6號	其它牆壁的解除密碼+4位數字	其它牆壁的解除密碼＋其它牆壁的解除密碼
11	7號	洞窟內獲得的基爾	其它牆壁的解除密碼＋開啟某牆壁後到目前為止的戰鬥次數
12	14號	其它牆壁的解除密碼	其它牆壁的解除密碼＋其它牆壁的解除密碼
13	2號	開啟某牆壁後到目前為止的戰鬥次數	5位數字
14	15號	5位數字+5位數字+開啟某牆壁後到目前為止的獲得金額	其它牆壁的解除密碼＋開啟某牆壁後到目前為止的戰鬥次數＋洞窟內獲得的基爾
15	16號	3位數字	3位數字
16	4號	0	1

兩個寶箱的內容

開啟牆壁後，通道角落會出現兩個寶箱：一個是空的，但若另一個「中獎(アタリ)」或「路標(みちしるべ)」的寶箱，下個牆壁便會自動開啟，或顯示開啟牆壁的提示。此外無論開啟哪個寶箱，開啟下個牆壁後，出現的寶箱便會消失。

⬆開啟「中獎」寶箱，下個牆壁便會自動開啟，而將顯示解除密碼及關鍵數字。



⬆開啟「路標」寶箱，便會顯示與下個牆壁解除密碼相關的戰鬥次數和金額。

MAP 雷平原・新的洞窟

1～16……寫上編號的牆壁

9-5 雷平原・北部 (→P.673)

宝 效果配置盤「約定的治癒(約された癒し)」

宝 屬性王(※1)

宝 暴動的心得(あばれるの心得)

宝 興奮者(ハイパーリスト)

宝 不敗之秘傳

宝 神秘的面紗(神秘のヴェール)

宝 鑽石手甲(ダイヤの小手)

宝 護身符(タリスマン)

✱出現的怪獸

怪獸名稱	怪獸名稱	怪獸名稱
馬其那士兵	致命馬其那	R級影器
馬其那指揮官	馬其那狙擊手	S級影器
突擊馬其那	A級影器	馬其那裝甲(※2)

※1……開啟所有的牆壁2次後才可取得

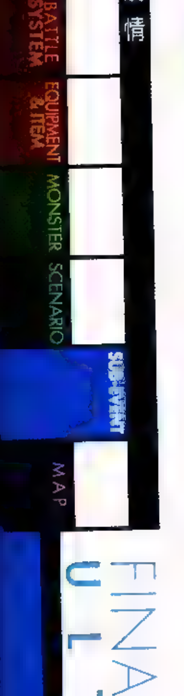
※2……僅限完成雷平原的劇情章節前出現

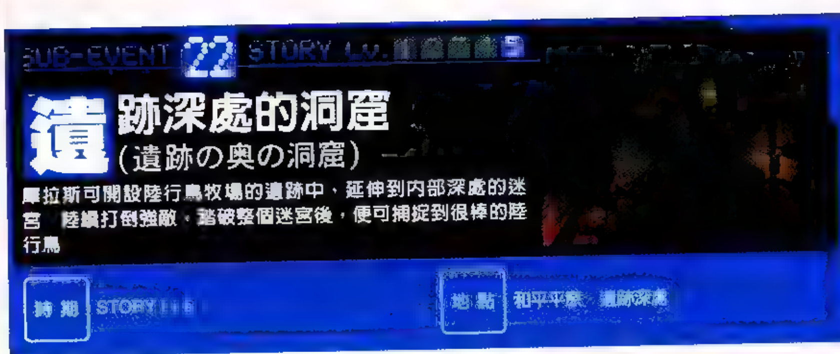
輕鬆過關的秘訣

為了有效率開啟牆壁，最重要的是把影響關鍵數字的要素詳細記下。這時若使用「擲錢」與「賄賂」將持有基爾減至低於進入洞窟前的金額的話，「獲得基爾數」便為0。而預先裝備「退魔腕輪」後不只基爾數，連戰鬥次數都為0，便能夠更輕鬆地計算出解除密碼。



←利用退魔腕輪的「無遇敵」，「戰鬥次數」與「基爾數」都會為0。





遺跡深處的洞窟
(遺跡の奥の洞窟)

庫拉斯可開設陸行鳥牧場的遺跡中，延伸到內部深處的迷宮。陸續打倒強敵，踏破整個迷宮後，便可捕捉到很棒的陸行鳥

時期 STORY

地點 和平平原・遺跡深處

開始條件 派遣陸行鳥找尋洞窟入口

發現洞窟入口的條件如右所示。若不進行「陸行鳥牧場」便無法進入洞窟。補充說明右記Ⓐ條件，特定等級的陸行鳥從派遣處歸來3次後，便達成該等級的條件。重複此步驟將等級1～5全部達成即可，此時無論是派遣3次相同的陸行鳥，或是一次派遣3隻陸行鳥都無所謂。

滿足條件狀態下，會受庫拉斯可要求進入和平平原・遺跡內調查陸行鳥發現的洞穴深處，之後前往收容2軍陸行鳥的通道，便會出現通往遺跡深處的洞穴。

＊發現遺跡深處的洞窟條件

> 同時滿足下列ⒶⒷ兩個條件
>
> Ⓐ 各等級1～5的陸行鳥各自3次從派遣處歸來
>
> Ⓑ 將1軍陸行鳥全部升為等級5



←據庫拉斯可所言，陸行鳥們似乎表示有同伴在洞穴中。

基本規則 打倒頭目開啟所有的牆壁

遺跡深處的洞窟中，大多數地方因高低差只能通往特定方向，導覽地圖也不會顯示。請參考右頁的地圖進行探索即可。

前進到洞窟深處，最後會分成5條通路，不管進入哪條都會碰上牆壁。請先前往中央通路底端。這時牆壁會開啟出現拳套吞食者。戰鬥勝利後所有道路的牆壁便會開啟。此外各通路上都有2道牆，除了中央通路以外，2道牆之間會放置寶箱。

當開啟所有通路的牆壁後(共10處)，前往最深處通路附近，便可捕獲很棒的陸行鳥過關(完成庫拉斯可的劇情章節)。此時也可獲得效果配置盤『君臨者』。

洞窟過關後的取得物品	很棒的陸行鳥(→P.511) 效果配置盤『君臨者』



↑前進中央通路會與拳套吞食者戰鬥。詳細戰法請參考右頁。



↑將剩下9處的牆壁開啟。只要觸碰到牆壁表面便可開啟。



↑開啟所有牆壁前往通路深處中央，很棒的陸行鳥便會登場。

MAP 和平平原・遺跡深處

[illegible]的隱行鳥
光之魔石(光の魔石)X2
馬其那反應爐(マキナリアクター)
擊墜吞食者
魔法粉末(マジカルパウダー)
魔力之泉(魔力の泉)
幸運蛋(グロウエッグ)
超級不死鳥(メガフェニックス)X2
鈴鐺(タマのすず)
修理之所有(リペアのすべて)
體力之泉(体力の泉)X2
超級回復劑(メガポーション)
神聖魔石(聖なる魔石)
秘銀腕輪(ミスリルバングル)
毒牙(毒の牙)X2
神秘腕輪(ルーンの腕輪)
巫師的祝福(ウィザードブレス)
增幅靈氣藥(エーテルターボ)X2
13-5 和平平原・遺跡

→……單向通行
……可開啓牆壁

出現的怪獸

怪獸名稱	怪獸名稱
黑普林	巨龍
土龍草	古庫瑪茲
魚人精靈	迪尼斯
藍色元素	擊墜吞食者
古龍合獸	究極兵器
基卡斯巨人	[illegible]

洞窟內要特別注意的怪獸

●究極兵器(アルテマウェポン)

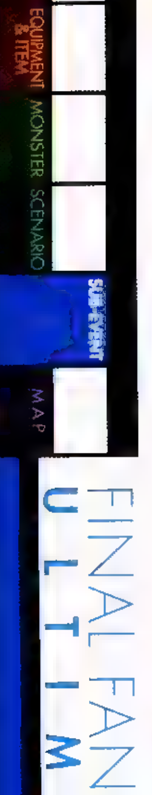
除了多種強力攻擊外，還會使用本身物理無效＋魔法無效狀態的「超強防御G」。若隊伍還未成長至一定程度，遭遇後最好立即逃跑。除了可從究極兵器偷取至高魔石之外，魔銃士還可學習到「魔法彈」。

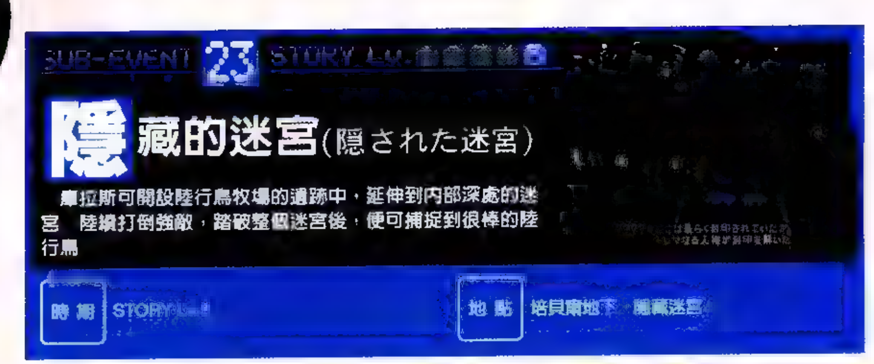
●擊墜吞食者(グローブイーター)

處於反射狀態下，並藉由反射使用「狂火」與「核擊」進行攻擊。可讓我方受到最大HP傷害值的普通攻擊也是一大威脅。敵方最大HP11600並不算高，重點是利用強大傷害值的攻擊進行速戰速決。並請利用裝飾品等將攻擊力與魔法防御提昇。若可使用歌姬的「魔防御之舞」時一定要善加利用。



←使用劍技「破鎧刀」降低敵方防御力後再進行攻擊即可。



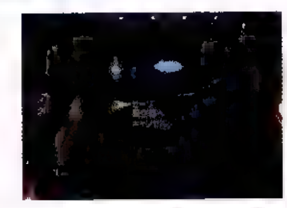


隱藏的迷宮(隠された迷宮)

庫拉斯可開設陸行鳥牧場的遺跡中，延伸到內部深處的迷宮。陸續打倒強敵，踏破整個迷宮後，便可捕捉到很棒的陸行鳥。

開始條件 由巴瑟率領的孩童團發現入口

STORY Lv.5完成培貝爾的劇情章節(或結束)後，前往 74 新艾波黨總部(右房間)，孩童團會發現被封印的光之地板。踩上光之地板後便可踏進延伸整個培貝爾地下的隱藏迷宮(聖培貝爾廟)。



←發現隱藏迷宮的入口後，也會一併設置好紀錄天球。

基本規則 充滿魔物的101層迷宮

聖培貝爾廟由最上層、第1～99層、最下層共計101層所構成，由最上層一個個往底下樓層前進。基本上無法回到上面的樓層，但打倒每20層等待的頭目後，便可在該層與最上層來去自如。除此以外的系統如下所示，將最下層的特雷瑪打倒後便可過關。

此外聖培貝爾廟會出現『辛拉的魔物事典』中記載的大部分怪獸。

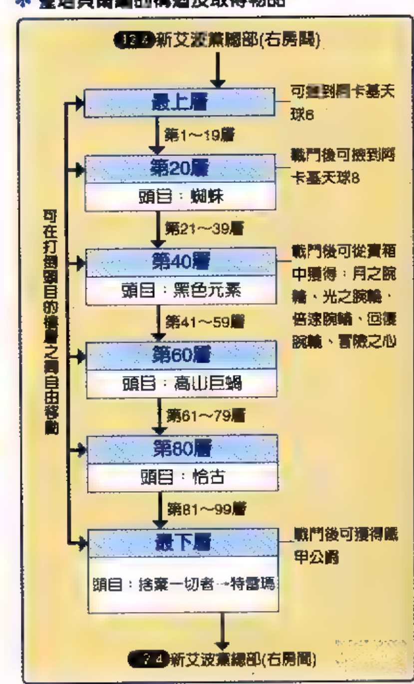
＊聖培貝爾廟的基本系統

- ●各層的地圖由數個候補當中隨機決定
- ●從地圖的特定地點跳下便可到達下一層
- ●「無遇敵」(迴避腕輪)效果在此無法發揮作用



←每20層就有前作出現的角色變化成怪獸襲擊而來。

＊聖培貝爾廟的構造及取得物品



特殊系統 了解兩項特殊的系統

聖培貝爾廟中有以下兩種系統。特別是傳送地板，善加利用的話可輕鬆進行探索。請事先將各系統掌握清楚。

此外還有一些地板為某物的開關，但與平常的傳送地板並無相異，請特別留心。

系統❶ 前往地面的傳送地板

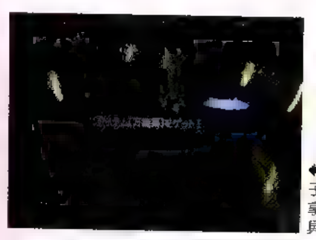
踏上發出藍光的地板後，便可回到12-4新艾波黨總部(右房間)。若從最上層之外的樓層傳送回來後，下次再進入聖培貝爾廟時，可選擇從最上層開始、或是從使用傳送地板的樓層開始進行。此外只要踏上該地板，HP與MP完全回復，也會解除所有狀態異常。



←各地圖都有設置傳送地板，但有時必須打倒強敵後才可使用。

系統❷ 唐貝利

在聖培貝爾廟中，地圖上有時會有唐貝利。通常觸碰到唐貝利後便進入戰鬥，但在特定地圖中可進行交談並會獲得道具與裝飾品。會給予道具的唐貝利有2種(參考右記)，但非親子唐貝利的話，並無法從外觀得知會進入戰鬥或給予道具。請參考從P.611開始的地圖攻略，記住哪個地圖中的唐貝利才會給予道具。



←有時會從親子唐貝利手中拿到2個道具。

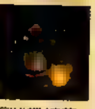
＊有時會從親子唐貝利手中拿到2個道具

單身唐貝利



交談後會給予下列任一的物品。之後便大力晃動手中的提燈。

親子唐貝利



與親唐貝利交談除了會給予下列任一的物品外，再次交談時會與小唐貝利一起坐下。而在特定地圖中正面碰撞小唐貝利時會被踢飛，若在坐下狀態被踢飛後再交談，小唐貝利也會給予下列任一的物品。

＊可從唐貝利手中取得物品

- 回復劑
- 究極恢復劑
- 金之髮飾(聖培貝爾廟內僅一次)
- 增[illegible]氣藥
- 萬能藥

基本戰略 遭遇強敵時不可勉強，立即逃跑

攻略『隱藏迷宮』時較大的關卡為每20層出現的頭目。任何一位都是強敵，請參考後頁的攻略法進行戰鬥。此外，別忘記特雷瑪以外的頭目還有使用『賄賂(わいろ)』與『恭喜(オメデトウ!)』請他們折返的最後手段。

而接觸地圖上的唐貝利、長者龍、超級唐貝利進入戰鬥時，無法從該戰鬥中逃跑。但一部份的唐貝利有不須接觸便可通過的方法，請確實避開。

＊攻略「隱藏迷宮」的3項守則

- 充分培育優娜等人能力後再進行挑戰
- 可回避的敵人要確實進行回避
- 第81層以下遇敵時優先逃跑



←沒必要與長者龍和超級唐貝利應戰，請事先學好回避方法。

撿天球
陸行鳥牧場
挖掘
水中格鬥球
公司PR
尋找兒子的新娘
野狼賽跑
蜥蜴奔跑
翼之轉盤
海鷗射擊
餵猴子
射擊遊戲
射擊遊戲
尋找巢居的猴子
避雷塔調整
修行的成果
獲得綸藏的信賴
秘密的任務
林恩探偵
不可思議的洞窟
新的洞窟
遺跡深處的洞窟
隱藏的迷宮

☆各層出現的怪獸列表

MONSTER LIS

表格使用方式

樓層❶	出現的敵人組合❷
1～3	衝刺啄木鳥＋藍普林
	郊狼＋邪眼蝙蝠
	犀牛＋四角獸
	鐵巨人

❶樓層……聖培貝爾廟的樓層。
❷出現的敵人組合……該樓層可能出現的敵人組合。一部份的怪獸預先打倒後便不會再出現。此外也一併記載頭目的攻略法(在不使用戲偶士服裝與金色裝飾品的情況下取勝的方式)。

樓層	出現的敵人組合
1～3	衝刺啄木鳥＋藍普林
	郊狼＋邪眼蝙蝠
	犀牛＋四角獸
	鐵巨人
4～6	壁虎＋貪腐獸＋波姆
	魚人＋黃色元素＋紅色元素
	大黃蜂＋普普雷雅
	防御者
	波利斯蜘蛛
7～9	魔勒特＋長鬚虎＋連發蛇
	沙漠大刀
	白色元素＋小龍
	巨獸
	火龍
	秘寶守護者
10～12	野狼＋黃普林
	飛行郊狼＋弗利姆爾斯
	比克特＋黃金元素
	零式機士
13～15	射擊蟒蛇＋加農鰻蛇＋鑽石王蛇
	殺人獵犬＋巴提哥＋欺人菇
	紅頭飛蜥＋貝魯普林＋古代魚
	夏塔克
16～19	白狼＋原型融合獸
	庫庫爾坎＋海蛞
	砲機兵13型＋騷機兵28型
	陸行鳥吞食者(※1)

樓層	出現的敵人組合
20	BOSS 蜘蛛 會使用停止狀態『黏稠攻擊(ネチョネ チョ)』的麻煩怪獸。由於能力值並不很 高。只要具備『停止防御』便可輕鬆 取勝。如「看穿」訊息所示，若感覺無 法打倒此 怪獸，最好先進行撤退。 ←集魂後便會使用魔法。可以反射狀態來對應。
21～23	巴比特＋穿刺蟲＋白普林
	老鷹＋查魯望
	石龍子＋侯特
	梵天王
	99式機士
	伍夫拉瑪
24～26	馬其那突擊兵＋偵查馬其那
	綠樂蜥＋深海蛞＋雷管
	安梅特＋鼠尾草＋雷電龍
	莫波爾
	砂蟲
27～29	馬其那獵人＋守衛馬其那
	帕利卡＋多姆
	巨大吉爾＋皇后長鬚虎
	巨石蝸牛
	腐體食腐獸
	茲

※1……STORY Lv.2任務 ■「陸行鳥!」中打倒後才會出現

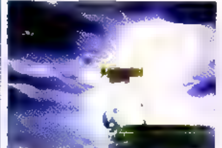
階層	出現的敵人組合
30～32	刺客蜂+土頭龜+基卡斯巨人(アサシンビー+セファロタス+ギガース)
	魚人王子+利奇(サハギンプリンス+リッチ)
	鐵甲戰士(アイアンサイド)
33～35	古代機翼+藍色元素+互蹺(アーケオシリス+ブルーエレメンタル+フラン)
	古庫瑪茲+塔羅曼提(グクマッツ+タローマティ)
	金剛玳瑁(アダマンタイマイ)
36～39	倍斯巴+史派龍+山菇(ベスパ+スパインドレイク+ヤマイタケ)
	大犬+紅普林(カニス・マヨル+レッドプリン)
	芬巴巴(フンババ)
	觸手(テンタクルス)

40 BOSS 黑色元素

魔力相當高，「核擊」與「究極黑魔法」有驚人的破壞力。雖然HP較低，但防御力和魔法防御皆高，容易陷入持久戰。

持久戰時會承受「究極黑魔法」，請利用完全復活狀態來避免全滅。預先提昇魔法防御，善用防護狀態和舞蹈「魔防御之舞」也有不錯效果。

我方則是利用「黑暗」與奧義「光彈」等無視防御力的攻擊給予傷害最為有效。也建議使用「同歸於盡」和「擲錢」等給予一定傷害值的攻擊。



←若為合成彈「白洞」的話，只須使用2次便可擊倒。

階層	出現的敵人組合
41～43	死亡凝視+古鵺合獸(デスゲイズ+ゴーキマイラ)
	巴格涅特+巴利瓦爾哈+迪尼克圖斯(バゲネット+ヴァリーヴァルハ+ディニクチス)
	薩拉曼泰爾(ザラマンデル)
44～46	隼+亞卡．馬南(ファルコン+アカ・マナフ)
	砲機兵62型+機械兵71型
	馬其那射手(マキナシューター)
	石板墓(ドルメン)
47～49	巴龍+巨龍(バロング+グレータードレイク)
	魯普斯+狂暴食腐獸(ルプス+あばれオチュー)
	仙人掌人(サボテンダー)
	究極兵器(アルテマウェポン)
50～59	老查爾望(エルダーザルワーン)
	蜂后+巨大黃蜂(ワスプクィーン+グレートホーネット)
	赫比薩雷特+伊人太陽樹(ヘビーサレット+イビリスギタケ)
	魚人頭袖+大刀王(サハギンチーフ+キングタコーバ)
	魯夫(ルフ)
	巨無霸仙人掌人+仙人掌人×2(ジャボテンダー+サボテンダー×2)(※2)

60 BOSS 高山巨蝸

無視防御力的攻擊「百萬噸吹息(メガトンプレス)」相當強，但敵方攻擊種類只有「百萬噸吹息」「黏液攻擊(ベトベト)」等3種，因此經常使用的普通攻擊以「回避反擊」進行回避，並經常解除無法戰鬥狀態，雖然較花時間但終究能打倒。

無論如何都無法獲勝的話，讓敵方集魂也是個方法(→P.231)，敵方集魂後便不會使用「百萬噸吹息」，再將回避值提高，擁有「自動反射」和「回避反擊」的話，可不受「重力」和「憎恨的蝸牛(うらみのマイマイ)」以外的攻擊影響進行戰鬥。

←「憎恨的蝸牛」在自己HP減少時只會使用一次。

階層	出現的敵人組合
61～64	馬其那士兵+突擊馬其那(マキナソルジャー+アサルトマキナ)
	汀達洛斯+黑暗元素(ティンダロス+ダークエレメンタル)
	紅龍(ルブルムドラゴン)
	紀念碑(モニュメント)
65～69	爬蟲+哈克蟲+赫薩菲德(クリーパー+ハガーバグ+ヘキサフィート)
	火山獵鷹+阿拉斯特(ボルケーノ+アラースト)
	地蟲(アースウォーム)
	黑普林(ブラックプリン)
	害蟲王(キングヴァーミン)(※3)
70～74	巨大莫波爾(モルボルグレート)
	馬其那強襲手(マキナストライカー)
	馬其那指揮官+殺戮馬其那(マキナコマンダー+キリングマキナ)
	嘎古+幽靈(ガグ+ファントム)
	金剛龜(アダマントータス)
	邪龍達哈克(アジ・ダハーカ)(※4)

※2……STORY Lv.5任務 U【尋找最後的仙人掌人】中打倒巨無霸仙人掌人後出現
※3……STORY Lv.5支線劇情「不可思議的洞窟」中打倒後出現
※4……在[illegible]異界之核中打倒後出現

階層	出現的敵人組合
75～79	維特＋傑妃(ワイト＋ジャヒー)
	艾斯瑪(アエーシュマ)
	異變吉爾(バリアブルゲル)
	歐米加兵器(オメガウェポン)
	墓碑銘(エピタフ)
	寰宇吞食者(グローブイーター)(※5)
80	BOSS 恰古

BOSS 恰古

會使用全體攻擊『震天』以及『石化防御』也無效的『石化之眼』。『震天』威力相當強，並且會造成魔法防御下降等狀態，承受一擊後便無法再承受第二擊，請使用完全復活狀態撐過去。『震天』每5回合使用一次，因此算好時間使用奧義『斷動』進行中斷較為有效。

建議的戰法為，先讓兩人成為石化或無法戰鬥狀態，利用學得『回避反擊』的狂戰士一個人進行戰鬥。敵方在一人戰中不會使用『石化之眼』，只須注意『震天』即可安全地戰鬥。

←3人一起使用『神速拔槍』可持續讓敵方行動中斷。

階層	出現的敵人組合
81～84	拉賽路塔(ラセルタ)
	恰古(チャク)
	菖蒲菇(アヤメタケ)
	長者龍(エルダードレイク)
	蜘蛛(アラーネア)
	黑色元素(ブラックエレメンタル)
	高山巨蝸(マウントマイマイ)
85～89	拉賽路塔(ラセルタ)
	蟲后(インセクトマザー)
	必殺蟲(クリティカルバグ)
	長者龍(エルダードレイク)
	蜘蛛(アラーネア)
	黑色元素(ブラックエレメンタル)
	高山巨蝸(マウントマイマイ)

階層	出現的敵人組合
90～99	拉賽路塔(ラセルタ)X3
	拉賽路塔＋菖蒲菇(ラセルタ＋アヤメタケ)
	拉賽路塔＋黑色元素(ラセルタ＋ブラックエレメンタル)
	長者龍＋菖蒲菇(エルダードレイク＋アヤメタケ)
	長者龍＋蟲后(エルダードレイク＋インセクトマザー)
	黑色元素＋必殺蟲(ブラックエレメンタル＋クリティカルバグ)
	蜘蛛(アラーネア)
	高山巨蝸(マウントマイマイ)
最下層	BOSS 捨棄一切者 / BOSS 特雷瑪

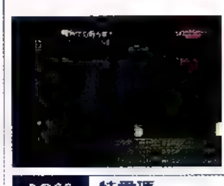
BOSS 捨棄一切者

捨棄一切者使用的5種普通攻擊，各具有混亂狀態和想換衣服狀態等不同能力。其中防御無視的攻擊傷害將近9000，請特別注意。

與該敵人作戰時，使用暗黑騎士裝上效果配置盤『守護勇氣之光』與誓言的面紗、光之腕輪較為有效。HP2倍的狀態下較能挺住攻擊，雖然要多花一些時間，卻能安全地進行戰鬥。

此外讓捨棄一切者發生集魂(→P.231)也相當有用。集魂後的敵方行動完全改變，我方只要使用歌曲『鬥牛士之歌』及『自動反射』即可輕鬆獲勝。

在打倒捨棄一切者後會直接進入與特雷瑪的戰鬥。由於無法變更裝備，想要盡全力挑戰特雷瑪的話，也可對捨棄一切者使用『賄絡』約100萬基爾讓他折返。



←使用『黑暗』等無法減輕的攻擊時，注意敵方會使用『給所有戰鬥者(すべての戦う者へ)』。

BOSS 特雷瑪

特雷瑪的能力值相當高，HP減少時會使用『隕石術』與『究極黑魔法』，是個強敵。但若讓MP變為0便能封鎖住『核擊』『重力』『究極黑魔法』，再提昇防御力便能減輕大部分的攻擊。戰鬥開始後立刻使用消耗用道具生命之泉等給予MP傷害的攻擊消減至0。此外『隕石術』利用防護狀態減輕傷害較為容易挺住。

※5……STORY Lv.5的支線劇情「遺跡深處的洞窟」中打倒後出現

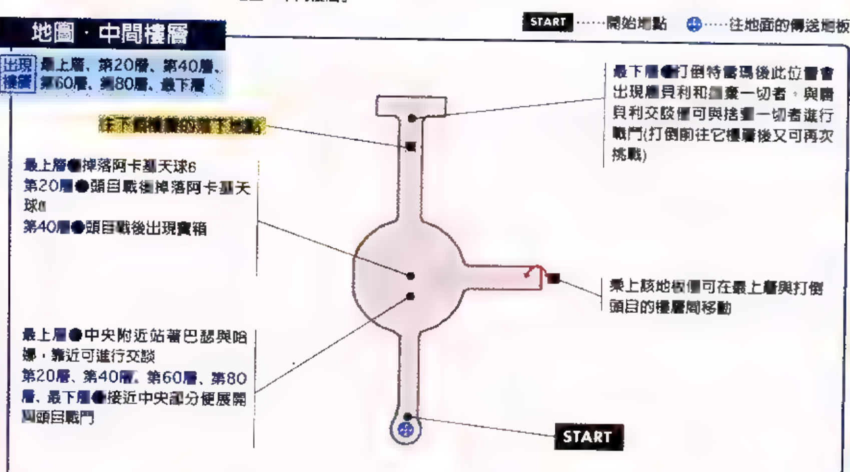
☆各地圖攻略

*MAP GUIDE

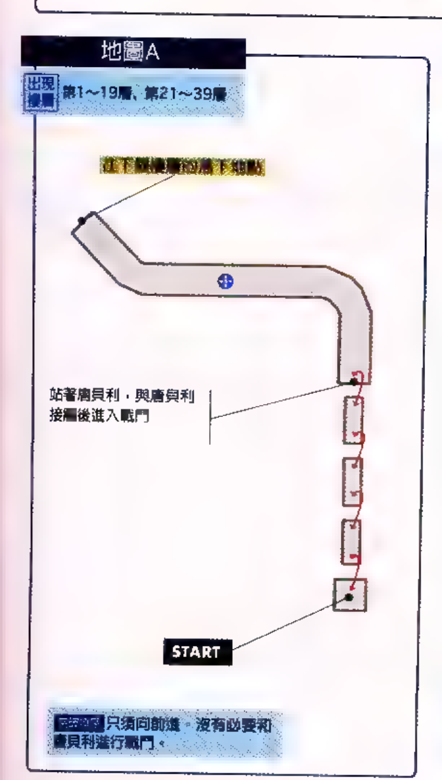
※[illegible]貝爾廟各樓層的地圖每次從以下地圖A～O當中隨機選取，地圖A～O設定的「出現樓層」表示該地圖可能出現的樓層。但最上層、第20層、第40層、第60層、第80層、最下層必定為「地圖・中間樓層」

START……開始地點　⊕……往地面的傳送地板

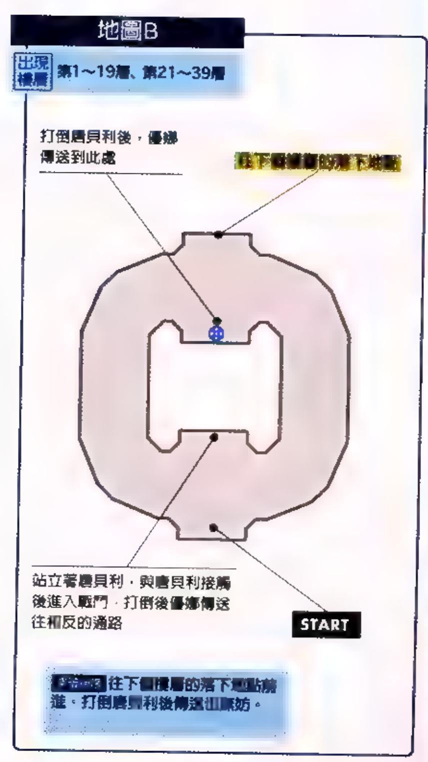
地圖・中間樓層

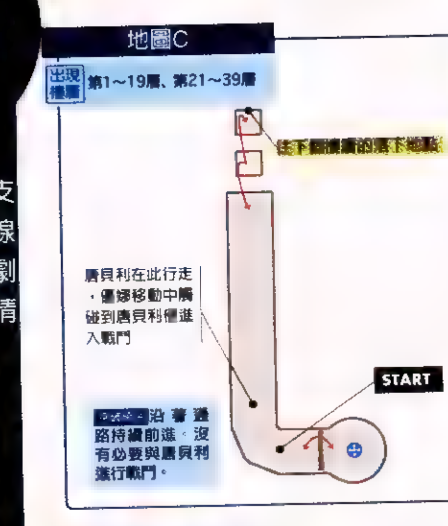


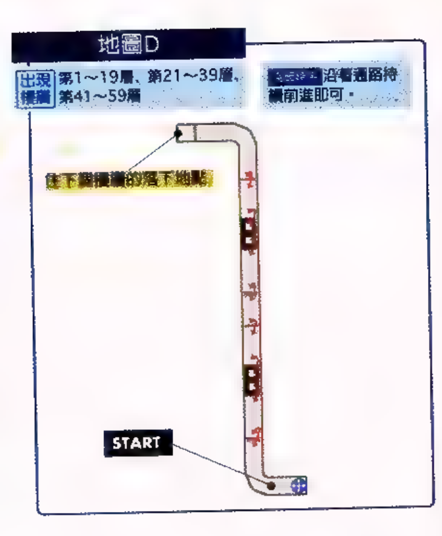
地圖A

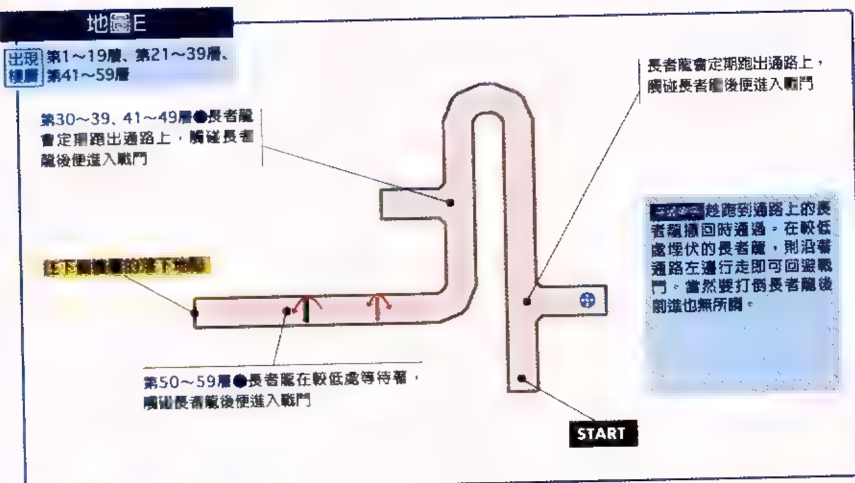


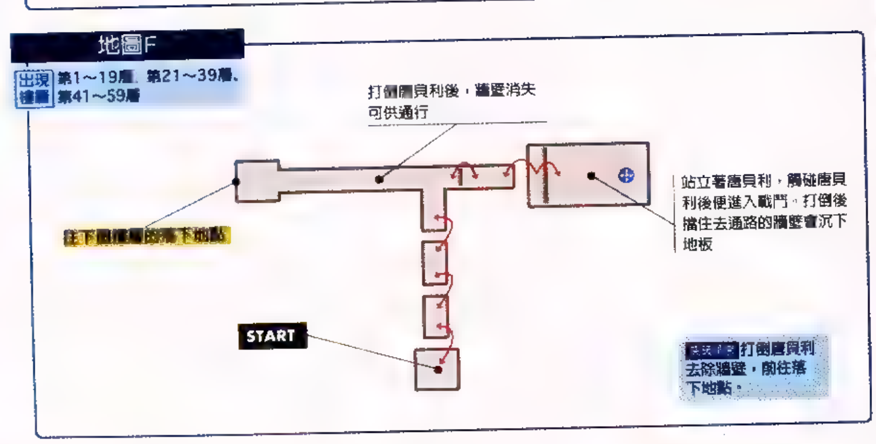
地圖B




地圖C
出現樓層 第1～19層、第21～39層
往下個樓層的落下地點
唐貝利在此行走，僅娜移動中觸碰到唐貝利便進入戰鬥
START
沿著通路持續前進，沒有必要與唐貝利進行戰鬥。


地圖D
出現樓層 第1～19層、第21～39層、第41～59層
沿著通路持續前進即可。
往下個樓層的落下地點
START


地圖E
出現樓層 第1～19層、第21～39層、第41～59層
第30～39、41～49層●長者龍會定期跑出通路上，觸碰長者龍後便進入戰鬥
長者龍會定期跑出通路上，觸碰長者龍後便進入戰鬥
趁跑到通路上的長者龍擺回時通過。在較低處埋伏的長者龍，則沿著通路左邊行走即可回避戰鬥。當然要打倒長者龍後前進也無所謂。
往下個樓層的落下地點
第50～59層●長者龍在較低處等待著，觸碰長者龍後便進入戰鬥
START


地圖F
出現樓層 第1～19層、第21～39層、第41～59層
打倒唐貝利後，牆壁消失可供通行
站立著唐貝利，觸碰唐貝利後便進入戰鬥。打倒後擋住去通路的牆壁會沉下地板
往下個樓層的落下地點
START
打倒唐貝利去除牆壁，前往落下地點。

地圖G

出現樓層 第21～39層、第41～59層、第61～79層

往下個樓層的落下地點

站立著單身唐貝利，交談後會給予道具和裝備品

通路的凹洞內有長者龍，碰觸長者龍後進入戰鬥

START

踏上此處，長者龍頭上便會出現地板

踏上落腳處後，讓長者龍頭上出現地板，以跳躍方式通過。也可打倒長者龍後再前進。

地圖H

出現樓層 第21～39層、第41～59層、第61～79層

第70～79層●站立著超級唐貝利，觸碰後便進入唐貝利+超級唐貝利的戰鬥。踏上內部的落腳處後，超級唐貝利便會消失

第21～39層、第41～59層、第61～69層●踏上此落腳處後，超級唐貝利會消失

第70～79層●踏上此落腳處後，超級唐貝利會消失

第21～39層、第41～59層、第61～69層●唐貝利在此行走，侵娜移動中觸碰到唐貝利便進入戰鬥

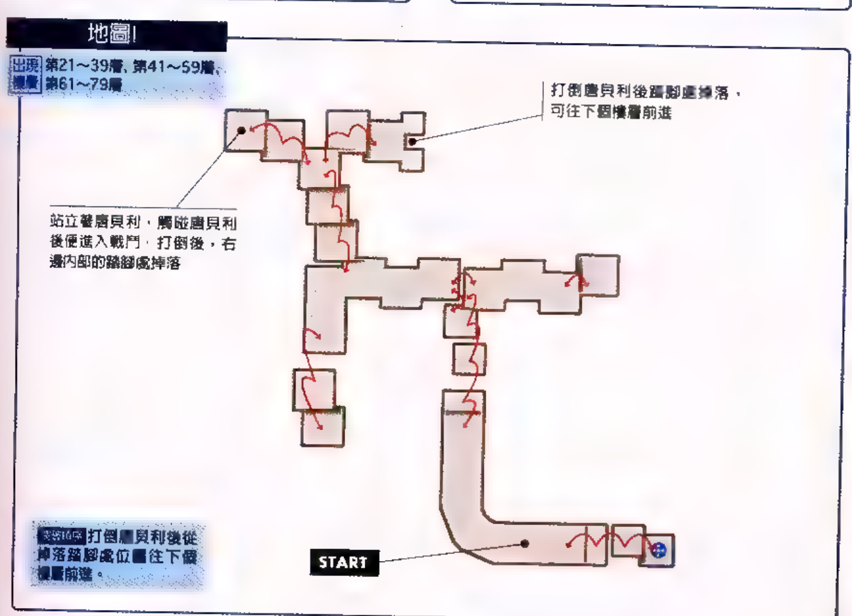
START

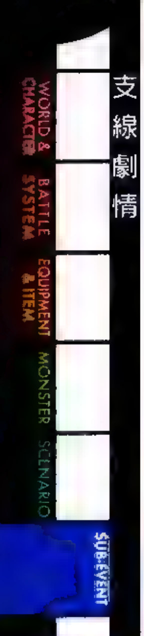
踏上3處🅐的落腳處後，此地板會消失，出現往下個樓層的落下地點

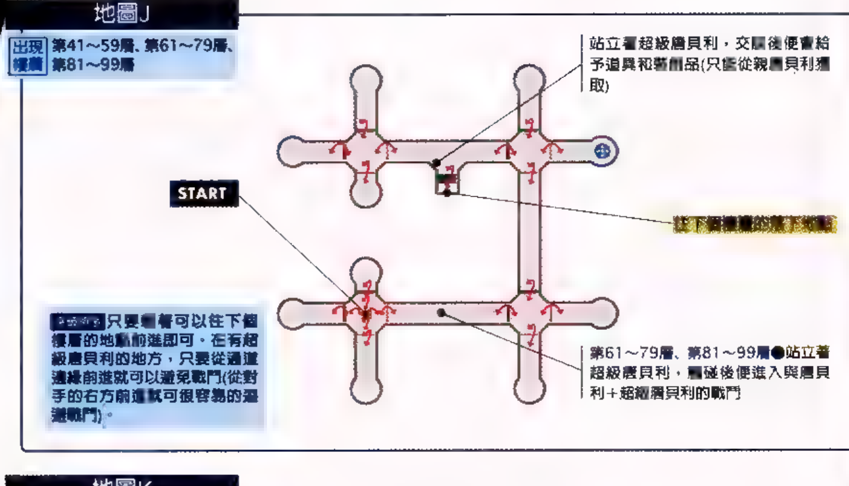
踏上所有🅐落腳處後從中央前往下個樓層。超級唐貝利沿著通路旁前進時，可不經接觸通過(由對方的右手邊前進較容易回避)。

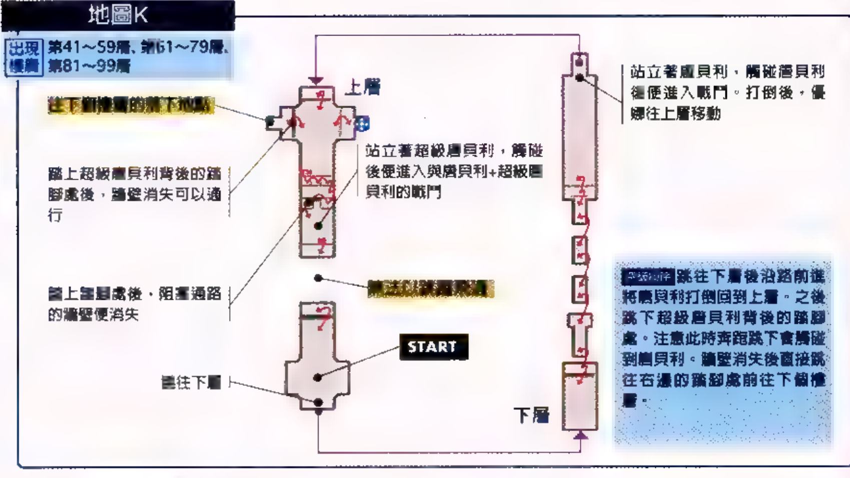
地圖I

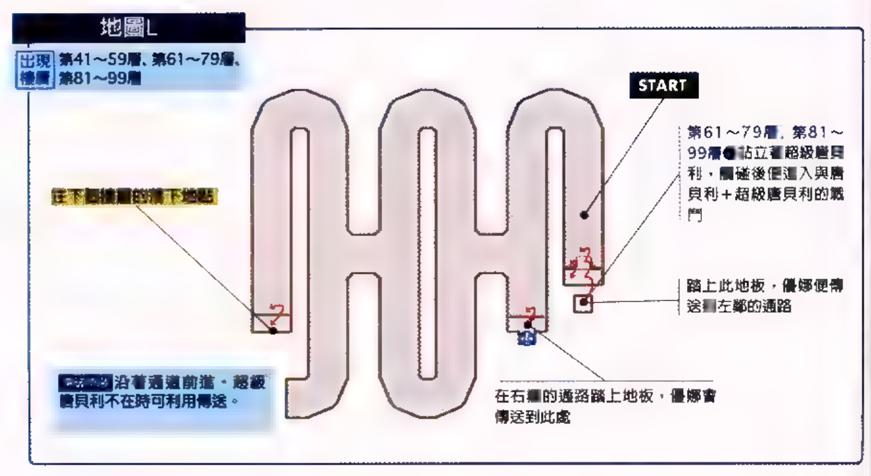
出現樓層 第21～39層、第41～59層、第61～79層



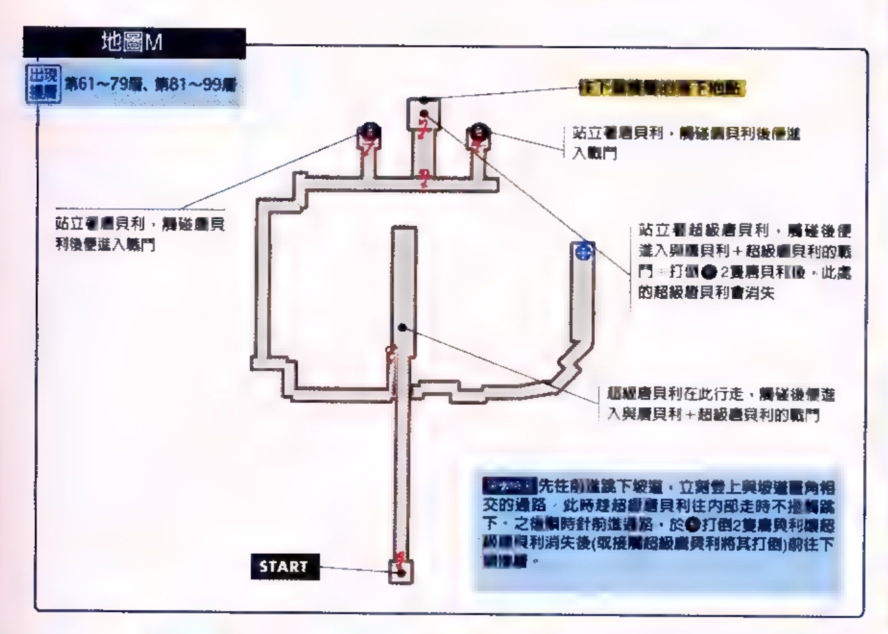


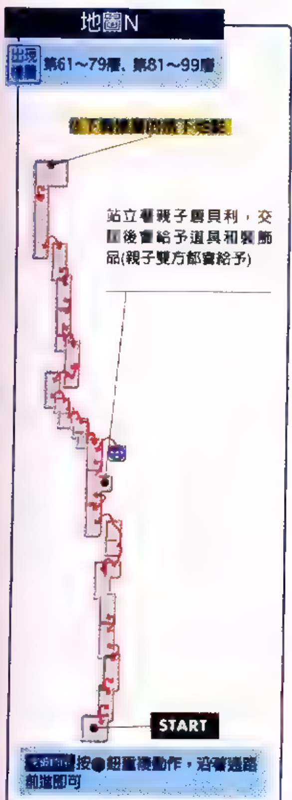


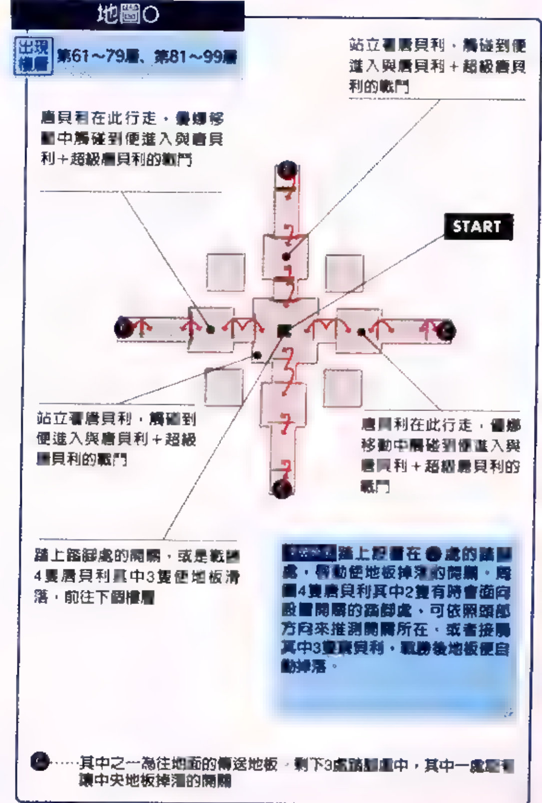




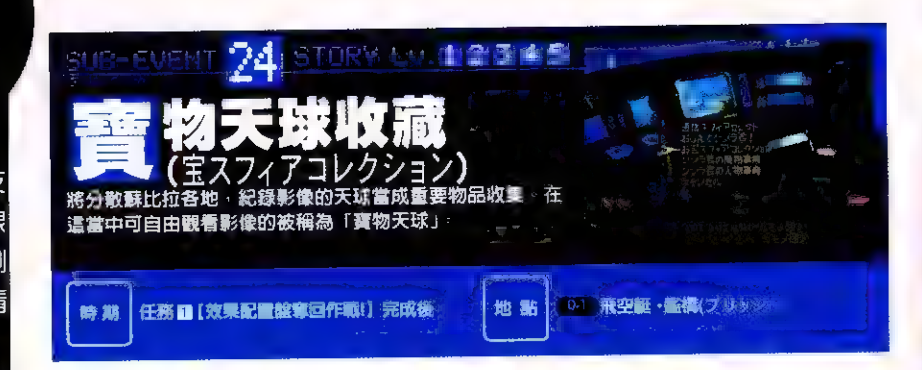
FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA


地圖M
出現樓層 第61～79層、第81～99層
站立著唐貝利，觸碰唐貝利後便進入戰鬥
站立著唐貝利，觸碰唐貝利後便進入戰鬥
站立著超級唐貝利，觸碰後便進入與唐貝利+超級唐貝利的戰鬥。打倒●2隻唐貝利後，此處的超級唐貝利會消失
超級唐貝利在此行走，觸碰後便進入與唐貝利+超級唐貝利的戰鬥
先往前進跳下坡道，立刻登上與坡道直角相交的通路。此時趁超級唐貝利往內部走時不接觸跳下，之後順時針前進通路，於●打倒2隻唐貝利讓超級唐貝利消失後(或接觸超級唐貝利將其打倒)前往下個樓層。
START


地圖N
出現樓層 第61～79層、第81～99層
站立著親子唐貝利，交戰後會給予道具和裝飾品(親子雙方都會給予)
START
按●鈕重複動作，沿著通路前進即可


地圖O
出現樓層 第61～79層、第81～99層
站立著唐貝利，觸碰到便進入與唐貝利+超級唐貝利的戰鬥
唐貝利在此行走，假如移動中觸碰到便進入與唐貝利+超級唐貝利的戰鬥
START
站立著唐貝利，觸碰到便進入與唐貝利+超級唐貝利的戰鬥
唐貝利在此行走，假如移動中觸碰到便進入與唐貝利+超級唐貝利的戰鬥
踏上踏腳處的開關，或是戰勝4隻唐貝利其中3隻便地板滑落，前往下個樓層
踏上設置在●處的踏腳處，啟動使地板掉落的開關。周圍4隻唐貝利其中2隻有時會面向設置開關的踏腳處，可依照頭部方向來推測開關所在，或者接觸其中3隻唐貝利，戰勝後地板便自動掉落。
●……其中之一為往地面的傳送地板，剩下3處踏腳處中，其中一處是讓中央地板掉落的開關





SUB-EVENT 24 STORY Lv.

寶物天球收藏
(宝スフィアコレクション)

將分散蘇比拉各地，紀錄影像的天球當成重要物品收集。在這當中可自由觀看影像的被稱為「寶物天球」。

時期 任務1【效果配置盤奪回作戰!】完成後　**地點** 0-1 飛空艇・艦橋(ブリッジ)

基本規則 觀看取得寶物天球的影像

取得寶物天球的影像，可在 0-1 飛空艇・(ブリッジ)與辛拉交談選擇『收藏的寶物天球』後自由觀看。此外戰友的天球等其他天球記錄著寶物天球以外的影像，這些影像只能夠在特定時機觀看。



←天球的影像與紀錄影像的寶物天球各有不同名稱。

取得所有寶物天球的方法

全部22個寶物天球中，大部分都有一定的取得時限，或必須滿足特定條件才能夠獲得。因此為了在STORY Lv.5時將所有寶物天球找齊，下面整理出STORY Lv.1～4之間必須完成的事件。將這些事件一一完成的話，便可在STORY Lv.5時看到所有的影像(各天球詳細獲得方式請參考P.219)。

＊收集所有寶物天球時STORY Lv.1～4必須完成的事件

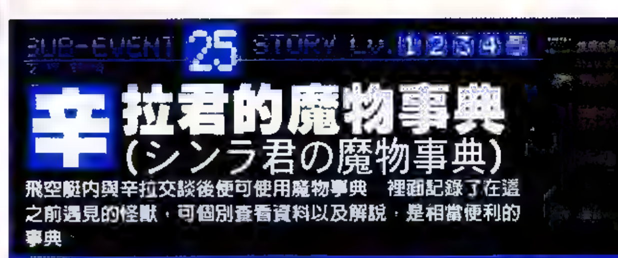
STORY Lv.	必須完成事件
1	●任務3【尋找瓦卡!】與任務[illegible]【取得寶物天球!】完成前，前往 5-4 蘑菇岩街道・谷底深處取得阿卡基天球9 ●在 4-3 米韓街道・中央部與進行整理機械實驗的阿爾貝特族女性交談(取得吉布爾天球必要事件)
2	●將天球交還給青年同盟(取得努吉的天球必要事件) ●任務G【陸行鳥!】完成後，前往 4-5 米韓街道・旅行公司，在入口與林恩擦身而過(取得吉布爾天球必要事件) ●任務10【被偷的話就偷回來!】開始前，前往 5-4 蘑菇岩街道・谷底深處取得阿卡基天球7
3	●任務L【阻止失控機械!】中，較阿爾貝特族破壞更多機械(7具以上)完成任務(取得吉布爾天球必要事件)
3	●任務L【阻止失控機械!】完成後前往 4-7 米韓街道・新道北部看見辛拉掉落通信天球到岩縫的一幕(取得吉布爾天球必要事件) ●完成任務[illegible]【阻止輪盤出戰】(取得帕拉邁的天球必要事件) ●[illegible]寺院發生即時連結後，在STORY Lv.3結束前在 12-21 培貝爾地下・大深度層取得阿卡基天球1 ●在 8-9 露布蘭的基地・秘密地區舉行上映會，取得培貝爾地下的記錄1、2與牢獄的天球
4	●支線劇情『林恩偵探』中，收集林恩成為犯人的證據(取得吉布爾天球必要事件) ●雷平原演唱會結束後，在 [illegible] 飛空艇・艦橋(ブリッジ)與辛拉交談前，前往 0-4 飛空艇・動力室取得阿卡基天球5

☆天球影像列表

*SPHEREVISION LIST

影像名稱	觀看影像必要寶物天球	影像內容
旅程的契機	開啟契機的天球	被關在灰暗的牢房裡，貌似提達的謎樣青年，拼命喊叫著「讓我見她」
札那爾坎特的繁榮	卡卡寶特的天球	滅亡前札那爾坎特的美麗光景。在道路上的男性因能夠和「那個人」握手感到相當欣喜
寶藏所在	比塞特的天球	拍攝比塞特島各處景色的影像，其中也拍攝到隱藏寶物的尋找線索
合併的天球	合體的天球	長眠培貝爾地下的究極機械兵器影像。周圍的武裝士兵進行嚴密的警戒
露布蘭留下的禮物	露布蘭的天球	入侵海鷗團飛空艇的露布蘭一夥，奪取壞掉的天球成功後炫耀似地大笑
沙諾的觀點	培貝爾地下的紀錄1	沙諾在培貝爾地下內部拍攝的影像。重點擺在優娜的腰部與佩茵的大腿上
消失的究極機械兵器	培貝爾地下的紀錄2	究極機械兵器消失之後，培貝爾地下的光景。原本行蹤不明的努吉在遠方的通道上行走
1000年前的牢獄	牢獄的天球	被關到培貝爾的牢獄中，與提達神似的謎樣青年。對著不聽任何理由的培貝爾人們念著禱告的話語
阿卡基紀錄1	阿卡基天球1	在沙漠進行訓練的努吉、帕拉萊、吉布爾3人，由於初次見面，互相介紹自己的名字
阿卡基紀錄2	阿卡基天球2	被魔物追趕的3人。丟掉武器想尋死的努吉在被救了之後，一語不發便步行離開
阿卡基紀錄3	阿卡基天球3	帕拉萊與吉布爾在談論米禕作戰。為了不讓努吉無聊，帕拉萊提議和平後3人一起去玩
阿卡基紀錄4	阿卡基天球4	由基諾克老師指揮，阿卡基隊員選拔最後演習的樣子。候補生在幻光蟲飛舞的洞窟中上演自相殘殺的場面
阿卡基紀錄5	阿卡基天球5	延續阿卡基紀錄4。由於努吉的身體發生不尋常變化，因此3人槍口互朝對方
阿卡基紀錄6	阿卡基天球6	活著回來，報告洞窟內狀況的努吉們。被告知合格高興不久後，遭到士兵的槍擊
阿卡基紀錄7	阿卡基天球7	佩茵喘著氣跑在像是霧瑟海岸的地方。拼命尋找努吉他們3人
阿卡基紀錄8	阿卡基天球8	米禕街道的旅行公司前，努吉3人與佩茵會合。為了逃避艾波的追兵決定解散之後，努吉朝3人開槍
阿卡基報告1	阿卡基天球9	進行最後演習的洞窟內，搜索生存者的男性。報告無生存者後遭到另外的男性斥責好好數清楚
阿卡基報告2	阿卡基天球10	延續阿卡基報告1。對於報告中提到有4位生存者的男性，疑似長官的人物命令將4人全部格殺
船上的回憶	佩茵的天球	阿卡基紀錄3的延續。聽到佩茵說和平節後想乘坐飛空艇，大家各自決定自己的職位後一起大笑
追求死亡者	努吉的天球	青年同盟的總部中低頭思考中的努吉。對著擔心不已的露琪兒，說出自己心中有某物正在追求死亡
大笨蛋們	吉布爾天球	由於沙漠中遇見男性所說的話，吉布爾決心與艾波寺院進行戰鬥。之後傳來了阿爾貝特的秘密基地遭到襲擊的通信
寺院的秘密	帕拉萊的天球	帕拉萊與辛莫亞=科特老師密會的樣子。為了探索艾波寺院的秘密，帕拉萊尋求辛莫亞的庇護





SUB-EVENT 25 STORY Lv.1 2 3 4 5

辛拉君的魔物事典(シンラ君の魔物事典)

飛空艇內與辛拉交談後便可使用魔物事典，裡面記錄了在這之前遇見的怪獸，可個別查看資料以及解說，是相當便利的事典。

時期	任務【效果配置盤奪回作戰】完成後	地點	0-1 飛空艇・艦橋

基本規則 初次遭遇時便增加資料

所謂的魔物事典是記錄了所遭遇到怪獸的資料庫。在0-1飛空艇・艦橋(ブリッジ)與辛拉交談選擇「辛拉君的魔物事典」便可隨時觀看。魔物事典共有11頁，各頁記載的怪獸如P.619～620所示。一開始只是排列著「——」，隨著每次遇見新怪獸，該怪獸的名稱便被記載下來(=以白色字樣表示)。而看見集魂的怪獸，名稱會變為粉紅色字樣。當可集魂的怪獸名稱全變為粉紅色字樣時再觀看魔物事典，便可取得效果配置盤「天地的破壞者」。

完成所有集魂後的取得物品	效果配置盤「天地的破壞者」

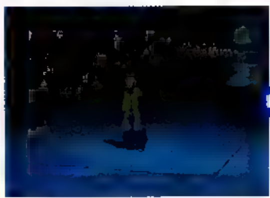


←與旁邊站立的辛拉比較，便可得知怪獸的大小。



→一次也未遭遇過的敵人，在STORY Lv.5只會顯示出形狀。

❶一次也未遭遇



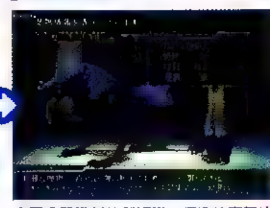
↑選擇「——」後，辛拉只是哭著表示沒有資料。

❷遭遇一次以上



↑選擇怪獸名稱，可觀看HP、MP、GIL(掉落道具)、種族、解說。

❸看見集魂後



↑圖像和資料依然沒變，但辛拉高興地跳著。

更有效率地完成魔物事典的手續

要完成魔物事典，利用「隱藏迷宮」將會省事許多。因為聖培貝爾廟中會出現魔物事典中大部分的怪獸，而要有效率地將集魂一並完成，只要在事前儘量讓多個種族集魂便可。如此在聖培貝爾廟深處樓層，便不用為了讓怪獸集魂而冒險擊倒強力的怪獸。



←從戰鬥中逃跑，便不用特意打倒集魂後的怪獸。

☆記載的怪獸列表

集魂對象（會進行集魂的怪獸）

頁數	怪獸名稱	聖培貝爾廟中出現的樓層	資料記載頁數	怪獸名稱	聖培貝爾廟中出現的樓層	資料記載頁數
1	サレット	7～9	P.235	ピコケット	10～12	P.235
	バービュート	21～23	P.235	アーメット	24～26	P.236
	バシネット	41～43	P.236	ヘビーサレット	50～59	P.236
	コヨーテ	1～3	P.237	ワイルドウルフ	10～12	P.237
	キラーハウンド	13～15	P.237	ホワイトファング	16～19	P.238
	カニス・マヨル	36～39	P.238	ルプス	47～49	P.238
	ティンダロス	61～64	P.239	ダイブペッカー	1～3	P.239
	イーグル	21～23	P.239	ファルコン	44～46	P.240
	テンタクルス	36～39	P.240	ゲッコー	4～6	P.240
2	アガマ	13～15	P.241	スキンク	21～23	P.241
	アノール	24～26	P.241	アーケオシリス	33～35	P.242
	ラセルタ	81～99	P.242	バイトワスプ	4～6	P.242
	ピアシングバグ	21～23	P.243	アサシンビー	30～32	P.243
	ベスパ	36～39	P.243	ワスプクィーン	50～59	P.244
	ブループリン	1～3	P.244	イエロープリン	10～12	P.244
	ベールプリン	13～15	P.245	ホワイトプリン	21～23	P.245
	レッドプリン	36～39	P.245	ブラックプリン	65～69	P.246
	ブルプレア	4～6	P.246	レウコフィラ	24～26	P.246
3	セファロタス	30～32	P.247	サハギン	4～6	P.247
	サハギンプリンス	30～32	P.247	サハギンチーフ	50～59	P.248
	ナスホルン	1～3	P.248	クアトロホーン	1～3	P.248
	バリーヴァルハ	41～43	P.249	アーリマン	1～3	P.249
	フライアイ	10～12	P.249	バーティゴ	13～15	P.250
	デスゲイズ	41～43	P.250	イエローエレメンタル	4～6	P.250
	ホワイトエレメンタル	7～9	P.251	レッドエレメンタル	4～6	P.251
	ゴールドエレメンタル	10～12	P.251	ブルーエレメンタル	33～35	P.252
	ダークエレメンタル	61～64	P.252	ブラックエレメンタル	40、81～99	P.252
4	タコーバ	7～9	P.253	バロング	47～49	P.253
	キングタコーバ	50～59	P.253	プロトキマイラ	16～19	P.254
	ゴーキマイラ	41～43	P.254	フリムスルス	10～12	P.254
	ギガース	30～32	P.255	ガグ	70～74	P.255
	シャンタク	13～15	P.255	ズー	27～29	P.256
	ルフ	50～59	P.256	レッサードレイク	7～9	P.256
	スパインドレイク	36～39	P.257	ボルトドレイク	24～26	P.257
	グレータードレイク	47～49	P.257	エルダードレイク	1～99（※1）	P.258
	ククルカン	16～19	P.258	グクマッツ	33～35	P.258
5	チャク	80～84	P.259	イビリタケ	13～15	P.259
	ヤマイタケ	36～39	P.259	アヤメタケ	81～84、90～99	P.260
	イビリスギタケ	50～59	P.260	ハイズォ	16～19	P.260
	ディープハイズォ	24～26	P.261	サンドウォーム	24～26	P.261
	アースウォーム	65～69	P.261	クシファクティヌス	13～15	P.262
	ディニクチス	41～43	P.262	ヒュージゲル	27～29	P.262
	バリアブルゲル	75～79	P.263	ベヒーモス	7～9	P.263
	フンババ	36～39	P.263	フレイムドラゴン	7～9	P.264
	ザラマンデル	41～43	P.264	ルブルムドラゴン	61～64	P.264

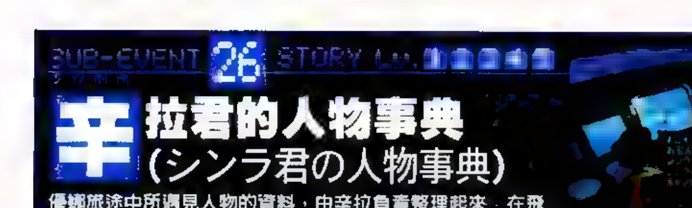
※1……除20倍的樓層外

頁數	怪獸名稱	聖培貝爾畫廊中出現的樓層	資料記載頁數	怪獸名稱	聖培貝爾畫廊中出現的樓層	資料記載頁數
6	オチュー	4~6	P.265	ねぼけオチュー	27~29	P.265
	あばれオチュー	47~49	P.265	クァール	7~9	P.266
	クィーンクァール	27~29	P.266	ディフェンダー	4~6	P.266
	アイアンサイド	30~32	P.267	モルボル	24~26	P.267
	モルボルグレート	70~74	P.267	ボム	4~6	P.268
	デトネイター	24~26	P.268	ボルケーノ	65~69	P.268
	鉄巨人	1~3	P.269	ウルフラマイター	21~23	P.269
	ポリスパイダー	4~6	P.269	アラーネア	20、81~99	P.270
	ゼロ式機士	10~12	P.270	99式機士	21~23	P.270
7	ロックマイマイ	27~29	P.271	マウントマイマイ	60、81~99	P.271
	ジオパラウド	——	P.271	護法のガーディアン	——	P.272
	チョコボイーター(※2)	16~19	P.272	グローブイーター(※2)	75~79	P.272
	アダマンタイマイ	33~35	P.273	アダマントータス	70~74	P.273
	アルテマウェポン	47~49	P.273	オメガウェポン	75~79	P.274
	すべてを捨てし者	最下層	P.274	秘宝のガーディアン	7~9	P.274
	アジ・ダハーカ(※2)	70~74	P.275	トンベリ	1~99(※1)	P.275
	メガトンベリ	41~99(※1)	P.275	クリーパー	65~69	P.276
	ハガーバグ	65~69	P.276	ヘキサフィート	65~69	P.276
8	キングヴァーミン(※2)	65~69	P.277	インセクトマザー	85~99	P.277
	クリティカルバグ	85~99	P.277	サボテンダー	47~59(※3)	P.278
	ジャボテンダー(※2)	50~59	P.278			

✦ 集魂對象外(不會進行集魂的怪獸) ✦

頁數	怪獸名稱	聖培貝爾畫廊中出現的樓層	資料記載頁數	怪獸名稱	聖培貝爾畫廊中出現的樓層	資料記載頁數
1	砲機兵13型	16~19	P.278	砲機兵62型	44~46	P.279
	襲機兵28型	16~19	P.279	襲機兵71型	44~46	P.279
	マキナレンジャー	24~26	P.280	マキナハンター	27~29	P.280
	マキナソルジャー	61~64	P.280	マキナコマンダー	70~74	P.281
	スカウトマキナ	24~26	P.281	ガードマキナ	27~29	P.281
	アサルトマキナ	61~64	P.282	キリングマキナ	70~74	P.282
	マキナシューター	44~46	P.282	マキナストライカー	70~74	P.283
	Aレコーダー	——	P.283	Rレコーダー	——	P.283
	Sレコーダー	——	P.284	マキナパンツァー	——	P.284
2	ヘビマシンガン	7~9	P.284	ショットパイソン	13~15	P.285
	キャノンバイパー	13~15	P.285	ガトリングコブラ	13~15	P.285
	エクスペリメント	——	P.286	ロンゾ若衆	——	P.286
	ザルワーン	21~23	P.286	ワラン	33~35	P.287
	アラースト	65~69	P.287	エルダーザルワーン	50~59	P.287
	ホーント	21~23	P.288	ファントム	70~74	P.288
	ワイト	75~79	P.288	リッチ	30~32	P.289
	グレートホーント	50~59	P.289	バリカー	27~29	P.289
	ジャヒー	75~79	P.290	タローマティ	33~35	P.290
3	デーヴァ	21~23	P.290	アエーシュマ	75~79	P.291
	アカ・マナフ	44~46	P.291	トゥーム	27~29	P.291
	モニュメント	61~64	P.292	ドルメン	44~46	P.292
	エピタフ	75~79	P.292	アンラ・マンユ	——	P.293
	ヴァルファーレ	——	P.294	イフリート	——	P.294
	イクシオン	——	P.294	シヴァ	——	P.295
	バハムート	——	P.295	アニマ	——	P.295
	ヨウジンボウ	——	P.296	ドグ	——	P.296
	マグ	——	P.296	ラグ	——	P.297

※1……除20倍的數樓層外
※2……必須在固定遭遇的地點打倒，才會出現在聖培貝爾畫廊
※3……巨無霸仙人掌人未出現的時候為「47～49」



SUB-EVENT 26 STORY Lv.

辛拉君的人物事典 (シンラ君の人物事典)

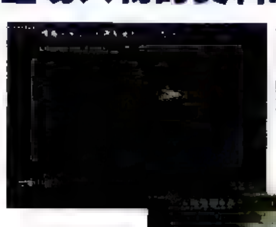
優娜旅途中所遇見人物的資料，由辛拉負責整理起來。在飛空艇與辛拉交談，便可隨時閱覽該情報

時期：任務■[效果記■監察■作戰!]完成後　地點：0-1 飛空艇・艦橋

基本規則 收集『FFX-2』中登場人物的資料吧

在0-1飛空艇・艦橋與辛拉交談選擇「辛拉君的人物事典」便可觀看優娜們之前所遇見人物的資料，並可聽取聲音。

登記在人物事典上(=可觀看的情報)的人物共有50人。各自直接對話，或透過天球看到影像時，事典內的特定地方便會顯示名字(登記條件詳細請參考P.622～623)。此外當可閱覽全部50人的資料時並不會獲得獎品，但可藉此聽取之前漏聽的聲音，將當時個完成率提昇(→P.487)。



←將游標移到想觀看的人物名字上按●鈕，除了可觀看簡易情報，還可聽取人物的聲音。

➡人物的鏡頭與聲音各有2種，觀看該人物情報時各自隨機決定。

可閱覽內容變化的人物

右表舉出的人物角色，隨著故事進行程度，閱覽內容將有所變化。其中較特殊的為？？？？與馬士達2人。？？？？(謎樣青年)的情報，在修因的存在明朗化時分為「？？？？」和「修因」的情報，之後選擇「？？？？」時便可閱覽堤達的情報。而馬士達方面，滿足特定條件的話，項目名稱變更為「馬士達&達令」，內容也會變化。

＊內容變化的人物與條件

人物	內容變化的條件
優娜、莉可、佩茵、努吉、帕拉萊、吉布爾	STORY Lv.4開始之後到■■飛空艇・甲板從佩茵口中聽取與努吉們的關係
？？？？	前往STORY Lv.4
馬士達	在STORY Lv.5的■■飛空艇・居住區中聽取阿尼機的告白(→P.448)

完成人物事典的注意事項

幾乎所有的人物在遊戲完結前必定會相遇，或在各故事等級所有地區仔細探索後遇見。但其中有特定時機才能相遇，或依照故事進行未登記在事典上的人物。

例如辛莫亞和■布條件為STORY Lv.5時■■取得的天球才可進行登記。但若因為STORY Lv.4之前的行動而無法取得，也就無法進行登記。此外旺茲可在STORY Lv.5遇見時登記，但因此在STORY Lv.3之前必須要將大赤屋的所有借款全部還清。而雖然無時間限制，但特■瑪必須要在支線劇情「隱藏迷宮」中最下層打倒後才可登記，因此相當困難。

☆登記人物角色列表

◎……故事進行中必定登記　○……滿足條件後才可登記

※有複數條件的人物，滿足任一種後便可登記

人物名	STORY Lv. 1	2	3	4	5	登記條件
安羅	—	—	—	—	○	觀看吉布爾天球的影像
	—	—	—	—	◎	在 168 究極機械兵器與努吉們會面
阿尼基	◎	—	—	—	—	最初便可閱覽
依沙爾	◎	—	—	—	—	在 [illegible] 札那爾坎特遺跡，週邊與依沙爾交談
烏諾	◎	—	—	—	—	完成任務2【與露布蘭一夥的競爭!】
艾瑪	○	—	—	—	—	完成任務B【香菇岩魔物退治!】
	—	○	—	—	—	依STORY Lv.2中交還給哪一方條件產生變化 [青年同盟]在 [illegible] 青年同盟總部，外觀與露琪兒交談 [新艾波團]任務H【強行突破青年同盟!】中與艾瑪戰鬥
	—	—	—	—	○	在 [illegible] 香菇岩街道，入口與艾瑪、露琪兒交談
大赤鹽	○	○	—	—	—	任務D【追蹤大赤鹽!】展開
歐拉卡	○	—	○	—	—	造訪 [illegible]14 比塞特村，宿舍(※1)
	—	○	○	—	—	在 18 比塞特島，通往村莊的坡道與比塞特，歐拉卡任一人交談(※2)
	—	—	—	—	○	在 [illegible] 比塞特村，全員與瓦卡交談後前往 [illegible] 比塞特島，海邊
加利克	○	—	—	—	—	造訪 [illegible] 卡卡賈特山，山門
	—	○	—	—	—	在 [illegible] 卡卡賈特山，山門與加利克交談
	—	—	○	—	—	完成任務O【阻止寶藏出爐!】
	—	—	—	—	○	在 14[illegible] 卡卡賈特山，山門與奇曼里和加利克交談
吉布爾	○	○	—	※3	—	造訪 63 喬瑟寺院，寺院前廣場
奇諾克	—	—	○	○	○	觀看阿卡基天球4
奇曼里	○	—	—	—	—	造訪 [illegible] 卡卡賈特山，山門
	—	○	—	—	—	在 141 卡卡賈特山，山門與奇曼里交談
庫拉斯可	○	○	—	—	—	在 5[illegible] 香菇岩街道，入口與葉爾巴交談
沙諾	○	—	—	—	—	完成任務2【與露布蘭一夥的競爭!】
辛襄亞	—	—	—	—	○	觀看帕拉秉的天球影像
傑克特	—	—	—	—	◎	在 168 究極機械兵器與努吉們會面
雪琳達	—	○	—	—	—	造訪 39 魯卡，中央廣場
	—	—	○	—	—	造訪魯卡
席多	◎	—	—	—	—	在 15[illegible] 艾波=廣場，新子之間與席多交談
辛拉	◎	—	—	—	—	最初便可閱覽
達奇	◎	—	—	—	—	最初便可閱覽
賈布	—	—	—	—	○	觀看戰友的天球影像
特布里	○	—	—	—	—	在 72 幻光河，南岸與特布里交談
	○	—	—	—	—	完成任務C【護送運輸車!】
	○	—	—	—	—	滿足特定條件狀態下(→P.341)，在 21 波魯特=賈力卡，泊船場與特布里交談
朵娜	○	—	—	—	—	在 23 波魯特=賈力卡，朵娜的家與朵娜交談
	◎	—	—	—	—	完成任務S【奪取很棒的天球!】
特雷瑪	—	—	—	—	○	地下培貝爾，隱藏迷宮中與特雷瑪戰鬥
德瓦梅爾	○	○	—	—	—	在 [illegible] 馬卡拉尼森林，天球之泉與德瓦梅爾交談
	—	—	—	—	○	滿足特定條件狀態下(→P.478)，在 [illegible] 科特薩拉姆與德瓦梅爾交談
娜妲菈	○	—	—	—	—	在 111 比卡內爾沙漠，沙漠西部與娜妲菈交談
努吉	◎	—	—	※3	—	在 [illegible] 波魯特=賈力卡，居住區聽取努吉的演說
佩茵	◎	—	—	※3	—	最初便可閱覽
巴瑟	◎	—	—	—	—	在 15[illegible] 艾波=廣場，內部與巴瑟交談

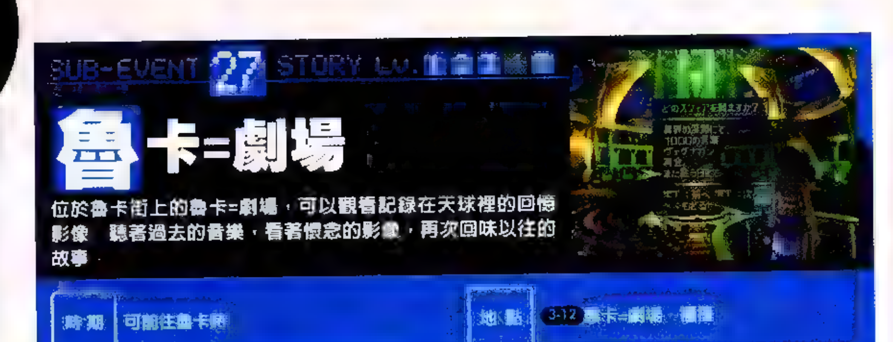
※1……僅限STORY Lv.3任務15【擊退寺院裡的魔物!(比塞特寺院)】完成後
※2……僅限STORY Lv.3任務12【擊退寺院裡的魔物!(比塞特寺院)】完成前

人物名	STORY Lv.					登記條件
	1	2	3	4	5	
帕拉萊	○	—	—	※3	—	在 12-2 培貝爾・中心街與帕拉萊交談
	—	○	—		—	STORY Lv.2時將天球交還給新艾波黨
	—	○	—		—	完成任務 11【培貝爾潛入大作戰!】
巴魯提羅	○	—	—	—	—	在 2-2 波魯特=寶力卡・居住區與巴魯提羅相遇
	—	—	◎	—	—	造訪 2-13 寶力卡寺院・試練之間
希可莉	—	○	—	—	—	在 4-4 米韓街道・旅行公司前與希可莉交談
[illegible]拉斯卡	—	—	—	—	◎	在 16-8 究極機械兵器與努吉[illegible]會面
貝克雷姆	—	○	—	—	—	在 1-8 比塞特島・通往村莊的坡道與比塞特・歐拉卡任一人交談
	—	—	◎	—	—	在 1-9 比塞特村・全景聽取瓦卡與貝克雷姆的對話
班藏	—	—	○	—	○	造訪 [illegible] 比卡內爾・沙漠西部
馬士達(馬士達&達令)	○	—	—	—	※3	最初便可閱覽
馬羅達	○	—	—	—	—	造訪 5-4 香菇岩街道・谷底深處
	—	○	—	—	—	STORY Lv.2將天球交還給青年同盟時，在 5-9 青年同盟總部・外觀與馬羅達交談
	—	—	—	○	—	以通信天球和培貝爾的馬羅達交談
梅珍	○	—	—	—	—	在 5-8 青年同盟總部・外觀與梅珍交談
	—	—	○	—	—	在 8-9 雷布蘭的基地・秘密地區舉行上朝會
	—	—	—	◎	—	演唱會結束後在 0-1 飛空艇・ブリッジ與梅珍交談
葉巴爾	○	○	○	—	—	在 [illegible] 香菇岩街道・入口與葉爾巴交談
	—	—	—	○	—	STORY Lv.2將天球交還給青年同盟時，以通信天球和青年同盟總部的葉爾巴交談
	—	—	—	—	○	STORY Lv.2將天球交還給新艾波黨時，在 5-2 香菇岩街道・同盟升降機與葉爾巴交談
優娜	○	—	—	※3	—	最初便可閱覽
利安與艾德	—	○	—	—	—	在 [illegible] 和平平原・中央區與利安和艾德兩人交談
	—	—	○	—	—	在 9-5 [illegible]平原・北部與利安和艾德兩人交談
	—	—	—	—	○	在 [illegible] 卡卡雷特山・山門與奇曼里交談後，看到利安和艾德回到卡卡雷特山
莉可	○	—	—	※3	—	最初便可閱覽
林恩	○	—	—	—	—	造訪 3-6 魯卡=劇場・地下層A
	—	○	—	—	—	任務 D【追擊大赤巖!】中通過收取借款後造訪 [illegible] 馬卡拉尼湖・旅行公司
	—	—	○	—	—	造訪魯卡
	—	—	—	○	—	以通信天球和米韓街道的林恩交談
露露	○	—	—	—	—	在 1-12 比塞特島・民家(瓦卡家)與露露交談
露琪兒	○	—	—	—	—	在 5-8 青年同盟總部・外觀與露琪兒交談
	—	○	—	—	—	STORY Lv.2將天球交還給青年同盟時，在 5-8 青年同盟總部・外觀與艾瑪、露琪兒交談
	—	—	○	—	—	在 5-1 香菇岩街道・入口與葉巴爾交談
	—	—	—	—	○	在 5-1 香菇岩街道・入口與艾瑪、露琪兒交談
雷布蘭	○	—	—	—	—	完成任務 2【與雷布蘭一較的競爭!】
[illegible]	—	—	—	◎	—	演唱會結束後在 0-1 飛空艇・ブリッジ與梅珍交談
瓦卡	○	—	—	—	—	造訪 1-9 比塞特村・全景
旺茲	—	—	—	—	○	滿足特定條件狀態下(→P.483)，造訪 [illegible] 馬卡拉尼森林・旅行公司前
修因	—	—	—	◎	—	前進STORY Lv.4
????	○	—	—	※3	—	觀看開啓契機的天球影像
	◎	—	—		—	在 1-12 比塞特島・民家(瓦卡家)與露露交談

※3……滿足P.621的條件時，可閱覽的內容會變化

送天球
旅行馬牧場
挖掘
水中格鬥球
公司PR
尋找兒子的新娘
[illegible]寶箱
陸鳥奔跑
[illegible]之輪盤
海鷗射擊
翻桌子
射擊遊戲
射擊遊戲試煉
尋找巢居的猴子
雷塔調整
修行的成果
獲得隱藏的情報
秘密的任務
林恩探偵
不可思議的洞窟
新的洞窟
調訪深處的洞窟
隱藏的迷宮
寶物天球收藏
辛拉恩的礦物事典
辛拉恩的人物事典
魯卡劇場
收集隊員與地區[illegible]





SUB-EVENT 27 STORY Lv.

魯卡=劇場

位於魯卡街上的魯卡=劇場，可以觀看記錄在天球裡的回憶影像。聽著過去的音樂，看著懷念的影像，再次回味以往的故事。

時期 可前往魯卡時

地點 3-12 魯卡=劇場・櫃檯

支線劇情

基本規則 購買音樂&影像天球

在3-12魯卡=劇場・櫃檯與服務人員女性交談，便可購買記錄了音樂&影像的天球。各天球的價格如下表所示。購買的音樂&影像天球，可與服務人員交談後選擇「前往劇場」自由進行視聽。此外觀看影像天球時，可選擇由「Dolby Digital Surround EX(ドルビーデジタルサラウンドEX)」與「Dolby Surround ProLogic II(ドルビーサラウンドプロロジックII(或立體聲))」其中之一來作為輸出音源。



←首先要在櫃檯購買音樂&影像天球，而No.51的音樂天球會以「？？？？？」顯示。



←前往劇場後，可從持有的音樂&影像天球中選擇喜歡的進行視聽。

＊天球的價格

天球種類	價格
音樂天球	1個1000基爾
影像天球	1個2000基爾

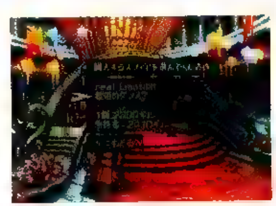
購入條件 隨故事進行，可購買的天球越多

音樂天球和影像天球各自都有固定的可購買時期。音樂天球隨著故事等級進行，可購入的也越多，但其中也有必須滿足特定條件的天球(參考右表)。而影像天球則在故事進行中看見動畫影像後，便可購入記錄該場面的天球。但影像天球No.8「究極機械兵器」較特殊，在01飛空艇・艦橋「寶物天球收藏」中觀看合體的天球之前並無法購入。

此外，遊戲破關後選擇「變強後重新遊戲」，之前已經購入、或可以購入的音樂&影像天球將會繼承下去。

＊滿足條件時才可購入的音樂天球

No.	可購入的條件
25～27	在STORY Lv.2完成任務6「露布蘭基地潛入準備!」
45～46	在STORY Lv.5到達16-6異界的深淵
48	選擇「變強後重新遊戲(強くてニューゲーム)」重開遊戲後，在STORY Lv.5完成科特羅拉姆的劇情章節



←序盤可購入的天球數量很少，隨著故事進行將可購入更多天球。

FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA

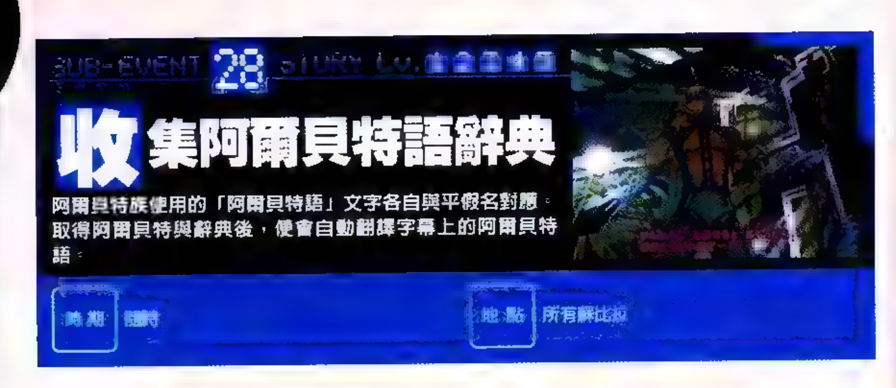
☆音樂天球列表

No.	標題	可購入的時期
1	ミッションスタート	ST Lv.1
2	ミッションコンプリート	ST Lv.1
3	ユリパファイト　No.1	ST Lv.1
4	ユリパファイト　No.2	ST Lv.1
5	ユリパファイト　No.3	ST Lv.1
6	ゲームオーバー	ST Lv.1
7	スフィアハンター・カモメ団	ST Lv.1
8	ルブラン様はなんでもアリ!	ST Lv.1
9	お熱いのをくれてやるよ	ST Lv.1
10	ガガゼト山	ST Lv.1
11	グアドサラム	ST Lv.2
12	ミヘン街道	ST Lv.2
13	カモメ団マーチ	ST Lv.2
14	ビサイド	ST Lv.2
15	寺院	ST Lv.2
16	スフィアハンター	ST Lv.2
17	マカラーニャの森	ST Lv.2
18	ルカ	ST Lv.2
19	ザナルカンド遺跡	ST Lv.2
20	キーリカ	ST Lv.2
21	雷平原	ST Lv.2
22	ナギ平原	ST Lv.2
23	青年同盟	ST Lv.2
24	新エボン党	ST Lv.2
25	マキナ派	ST Lv.2
26	キノコ岩街道	ST Lv.2
27	ビーカネル砂漠	ST Lv.2
28	ユウナのテーマ	ST Lv.3
29	リュックのテーマ	ST Lv.3
30	パインのテーマ	ST Lv.3
31	ルブランだよっ　おぼえておきなっ!	ST Lv.3
32	潜入!　ルブランのアジト	ST Lv.3
33	アンダーベベル	ST Lv.3
34	ベベルの秘密	ST Lv.3
35	不安	ST Lv.5
36	召喚獣	ST Lv.5
37	緊迫	ST Lv.5
38	混乱	ST Lv.5
39	チョコボ	ST Lv.5
40	オラたちのデバンだなや　No.1	ST Lv.5
41	お助け屋カモメ団	ST Lv.5
42	迷宮	ST Lv.5
43	おやすみ	ST Lv.5
44	シューインのテーマ	ST Lv.5
45	異界の深淵	ST Lv.5
46	アカギ隊	ST Lv.5
47	オラたちのデバンだなや　No.2	破關後
48	久遠　～楽団員さんの演奏～	破關後
49	ユウナのバラード	破關後
50	久遠　～光と波の記憶～	破關後
51	1000の言葉　Piano Version ～時を越えた想い～	破關後
52	大いなる存在	破關後
53	ヴェグナガン起動	破關後
54	終焉	破關後
55	激突	破關後
56	死闘	破關後
57	破滅	破關後

☆影像天球列表

No.	標題	可購入的時期
1	real Emotion	ST Lv.1
2	カモメ団参上!	ST Lv.1
3	歌姫のダンス?	ST Lv.1
4	ユウナの夢	ST Lv.2
5	大いなる存在	ST Lv.2
6	異界の深淵にて	ST Lv.5
7	1000の言葉	ST Lv.5
8	ヴェグナガン	ST Lv.3
9	再会	破關後
10	また会う日まで	破關後
11	洞窟の悪夢	ST Lv.5

※各天球的No.為本書獨自附加的。此外標題以觀看時所顯示的為準
※各購入的時期為「破關後」的天球，可在「變強後重新遊戲」開始時購入



收集阿爾貝特語辭典

阿爾貝特族使用的「阿爾貝特語」文字各自與平假名對應。取得阿爾貝特與辭典後，便會自動翻譯字幕上的阿爾貝特語。

時期 隨時　　地點 所有薩比拉

基本規則 走遍整個薩比拉取得辭典

阿爾貝特與辭典可在進行「挖掘」(→P.515)或觀看特定事件後取得，無論在何種情況下，必定會依照下表的順序取得。此外阿爾貝特語的文字和翻譯後的平假名對應後，如下方的五十音表所示。

＊辭典取得順序與翻譯的文字

冊數	卷數	翻譯文字
第1冊	第21卷	ざ、じ、ず、ぜ、ぞ
第2冊	第19卷	ん
第3冊	第3卷	か、き
第4冊	第17卷	る、れ、ろ
第5冊	第22卷	だ、ぢ、づ、で、ど
第6冊	第4卷	く、け、こ
第7冊	第16卷	ら、り
第8冊	第23卷	ば、び、ぶ、べ、ぼ
第9冊	第9卷	な、に
第10冊	第15卷	や、ゆ、よ
第11冊	第1卷	あ、い、う
第12冊	第14卷	む、め、も
第13冊	第11卷	は、ひ、ふ
第14冊	第2卷	え、お
第15冊	第7卷	た、ち、つ
第16冊	第26卷	っ、ゃ、ゅ、ょ
第17冊	第8卷	て、と
第18冊	第25卷	ぁ、ぃ、ぅ、ぇ、ぉ
第19冊	第5卷	さ、し
第20冊	第18卷	わ、を
第21冊	第12卷	へ、ほ
第22冊	第10卷	ぬ、ね、の
第23冊	第6卷	す、せ、そ
第24冊	第24卷	ぱ、ぴ、ぷ、ぺ、ぽ
第25冊	第13卷	ま、み
第26冊	第20卷	が、ぎ、ぐ、げ、ご

※「？」「…」等記號取得第26冊後可變為紅色文字

＊阿爾貝特語和字幕上顯示的平假名對應表

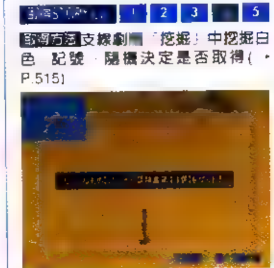
パ	バ	ダ	ザ	ガ	ワ	ラ	ヤ	マ	ハ	ナ	タ	サ	カ	ア	／
ぷ パ	ざ バ	が ダ	ば ザ	だ ガ	あ ワ	さ ラ	ま ヤ	は マ	な ハ	ら ナ	や タ	た サ	わ カ	か ア	ア
ぽ ピ	ぢ ビ	び ヂ	ぎ ジ	じ ギ		ひ リ		い ミ	ち ヒ	り ニ	き チ	に シ	し キ	み イ	イ
ぱ プ	ず ブ	ぐ ヅ	ぶ ズ	づ グ	ゆ ヲ	く ル	つ ユ	を ム	う フ	す ヌ	む ツ	ぬ ス	ふ ク	る ウ	ウ
ぴ ペ	で ベ	げ デ	べ ゼ	ぜ ゲ		め レ		ね メ	せ ヘ	え ネ	け テ	て セ	へ ケ	れ エ	エ
ぺ ポ	ぞ ボ	ぼ ド	ご ゾ	ど ゴ	ん ン	ほ ロ	こ ヨ	よ モ	そ ホ	ろ ノ	お ト	と ソ	も コ	の オ	オ

※小字的「ァィゥェォッャュョ」則直接翻成「ぁぃぅぇぉっゃゅょ」

＊阿爾貝特語辭典取得場面

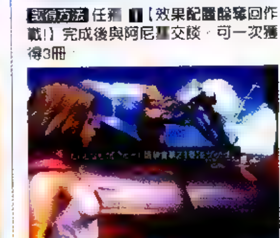
取得STORY Lv. 1 2 3 5

取得方法 支線劇情「挖掘」中挖掘白色「記號」，隨機決定是否取得(→P.515)



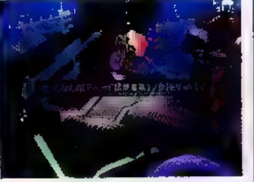
取得STORY Lv. 1

取得方法 任務 1【效果配置醫療回作戰!】完成後與阿尼基交談，可一次獲得3冊。



取得STORY Lv. 1

取得方法 任務 1【效果配置醫療回作戰!】完成後聽取阿尼基的廣播前與遙奇交談。



取得STORY Lv. 1 2

取得方法 在 [6-4] 馬瑟寺院，受付事務所登記挖掘後前往 [6-5] 大廣間。

取得STORY Lv. 1 2

取得方法 在 [0-15] 馬卡拉尼湖，旅行公司接近阿爾貝特族的討債人員。



取得STORY Lv. 1

取得方法 初次造訪比卡內爾沙漠，救助遇難的阿爾貝特族(→P.354)。

取得STORY Lv. 1

取得方法 任務A【優娜演唱會的真實!】完成後在 [3-6] 魯卡=劇場，地下層A與林恩會面

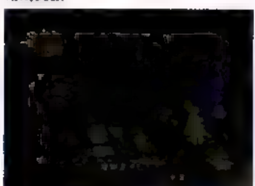
取得STORY Lv. 2

取得方法 STORY Lv.2開始後在 [0-?] 飛空艇，艦橋(ブリッジ)與辛拉交談，觀看很棒的天球影像



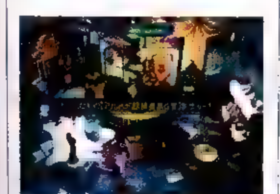
取得STORY Lv. 3

取得方法 馬瑟寺院發生即時連結前在 [6-3] 馬瑟寺院，寺院前廣場與吉布雷交談。



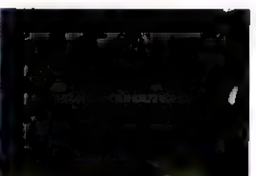
取得STORY Lv. 3

取得方法 任務[M]【確保旅行公司安全!】終了時。



取得STORY Lv. 3

取得方法 展開任務[14]【擊退寺院裡的魔物!(馬瑟寺院)】





取得STORY Lv. 4

取得方法 STORY Lv.4開始後在 [0-2] 飛空艇，甲板聽取雷因的過去，再前往 [0-1] 艦橋(ブリッジ)



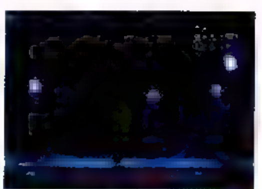
取得STORY Lv. 4

取得方法 在通信天球觀看馬瑟寺院的影像1(→P.428)。



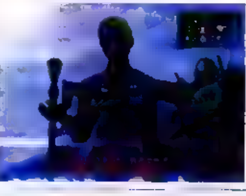
取得STORY Lv. 4

取得方法 在通信天球觀看馬瑟寺院的影像6(→P.428)。



取得STORY Lv. 4

取得方法 在大赤屋未還清借款時在通信天球觀看馬卡拉尼森林(旅行公司)的影像1(→P.430)



取得STORY Lv. 5

取得方法 在 [6-9] 馬瑟寺院，休息室中打倒非最強狀態的實驗機(→P.457)。



取得STORY Lv. 5

取得方法 完成雷平原的劇情章節。





取得STORY Lv. 5

取得方法 當雷平原劇情章節完結後在 [0-2] 飛空艇，甲板觀看阿尼基與達奇的協議(→P.449)。





INTERVIEW

FINAL FANTASY X-2 開發小組專訪 ⑤



☆動畫小組



動畫監督

桑原 弘



代表作
「FINAL FANTASY VIII、IX、X、XI」

只有自己知道的本作祕密

開頭的演唱會中吉他手乘坐叫擴大噴射機(アンプジェット)的機械是由我負責設計。那是我當初向松田先生(松田俊孝：藝術概念指導)拜託讓我做的。我要藉著這個機會向他表達感謝之意。

動畫指導

生守一行



代表作
「FINAL FANTASY VII、VIII、IX、X」
「復活邪神2、3(Romancing SaGa 2、3)」
「復活邪神 邪神領域(SaGa Frontier)」

只有自己知道的本作祕密

在一部份多邊形模組中連「痣」都畫了上去，畫了製作人員後他們表示想「追求真實皮膚的感覺」。結果在動作場景沒什麼問題，但姿勢一停下來猛然一看的話，就像是紋身一樣太過於明顯。所以最後決定去掉了。

焦點放在如何呈現登場人物的故事

從前作開始2年間角色的成長，曾經想過要如何在動畫中表現嗎？

桑原 基本上服裝改變了，不只外表連個性也有所變化。我們想把這部分表現在表情與動作上。所以這次很明顯地給人充滿動感的印象。

生守 與上次相比，筋肉及骨骼都變了許多，但最後考慮到服裝的搭配，還是專注在身體細節上。優娜變細的眉毛主要也是為了配合野村先生(野村哲野：角色設計)那邊的設定畫。

—— 前作動畫主要專注在水的表現上，那麼「X-2」的動畫主題呢？

生守 我想還是優娜的歌曲和優娜本身吧。在前作我們必須向玩家傳達蘇比拉這個世界，但在這次續作中，蘇比拉是個什麼樣的世界大家都已經知道了。因此我們專注在如何以優娜為中心呈現登場人物的故事，以及如何更完美地表現歌曲及互動台詞。

桑原 讓CG人物唱歌對我們來說是第一次，在技術面上也是相當大的挑戰。

藤原 雖然有壓力，不過本身的趣味性似乎更勝一籌，牽動著我們所有人。也實際觀看演唱會影片，研究讓台上人物看來更帥勁的燈光方式。

生守 藤原在開頭動畫中一直是負責優娜的燈光照明，是讓優娜看起來更加可愛的工作。在後半部動畫中老是無法決定優娜的燈光時，就會去拼命拜託藤原來請他幫忙，說「還是只有你最了解優娜」之類的。

藤原 我最在意的還是如何更加表現出優娜的魅力。

—— 有什麼重點嗎？

藤原 我想我並不能說出特定的答案，因為光是改變光線的角度就會給人不同的印象。長期接觸之下我才慢慢了解其中的不同處。

溝口 說到燈光，雷平原演唱會的動畫中，前半與後半的照明不同。前半在陰天之中，燈光只打在優娜一人身上，到了後半便從後方打出太陽光，營照出莊嚴的印象。

—— 雷平原的演唱會與開頭不同，有種認真的感覺。

溝口 比較接近從前的優娜，一直想

表現優娜靜靜唱歌時的魅力。

生守　在那裡使用的札那爾坎特的建築物圖片基本上是前作的東西，但細節比起前作更加講究。是前作負責札那爾坎特的小組中一人完成「X」的開發後依興趣做出來的。本來想讓自己的桌面更加帥氣，連本人也沒想到會用在這個地方。

——對了，既然是各位製作的動畫，我想桑原先生會不會又躲在哪個地方(笑)。這次是在哪裡？記得前作是在安隆剛出場的那一幕。

桑原　其實這次還是使用前作的多邊形模組(笑)。

溝口　在當平原演唱會中，比較後面的地方，雖然幾乎看不出來。

桑原　剛開始那邊所有的觀眾都還是我呢(笑)。

有點害羞、又有點高興的樣子

——關於這次的動畫，技術上有什麼新挑戰呢？

生守　我們這次正式採用「臉部捕捉」的技術。對象是倖田來未小姐，原本以為他會對在臉上裝設記錄動作資料的標記會感到不高興，結果反而愉快地進行作業，幫了我們很大的忙。實際上採用後，我認為臉部捕捉真的發揮了相當大的效果。

白鳥　捕捉之後為了提昇品質，必須要進行修正作業，有這個作為藍本真的幫助很大。手工作業從零開始要花上不少時間。如此也較容易配合時間點，變得相當輕鬆。

——說到表情，設定上修因和堤達的面貌相似，這在動畫描繪上有什麼困難嗎？

白鳥　相貌相同但個性卻不一樣。我們打算表現這種感覺。堤達的話，是相當清爽的感覺。修因則相反，表現出由上對下那樣的厭惡感。此外最難表現的應該算是面無表情。一般製作表情明顯的人物相當輕鬆。因此佩茵可說較難以表現。除了面無表情，還要流露出似乎在思考什麼的感覺。其它的話，優娜最初換上歌姬服裝自動跳起舞來的時候，那困惑的表情也相當困難。感覺上是有點害羞、又有點高興的樣子。

會議中只有這個部分完全沒遭到刪減

——最想讓玩家見到的還是堤達復活的動畫吧。「X」中快要浮上水面時便結束了，作為該動畫的延續，浮上水面前的畫面還是沿用前作的嗎？

桑原　沒錯。因此必須要漂亮地銜接前作的結局。堤達的場景部分，我個人在看劇本時「喔喔！要製作後續動畫」如此整個人高興地發抖不已。由於做出奇怪的東西便有可能破壞前作，壓力還真的不小。

生守　雖然是隱藏動畫，但說到這是最想讓大家看的部分之一時，我想誰都能夠馬上理解。不會因為是隱藏的，可能有些人無法觀看，就巧妙地偷工減料。事實上在刪減多餘動畫的會議中，只有這個部分完全沒遭到刪減。

桑原　截止日期越離越近，製作這些影像就越需要時間，加上未遭刪減，要製作的部分越來越多。雖然被時間追著跑，但音樂相當棒，野島（野島一成氏：劇本）的劇本也十分精采，就結果來說，我想一定能成為很棒的作品。

生守　而且因為是平常進行遊戲下很難見到的場景……在好不容易看到時，那種心情肯定會相當感動。

視覺設計

藤原 浩



代表作
「FINAL FANTASY VIII、IX、X」
「王國之心(KINGDOM HEARTS)」
「異魔2(Parasite Eve 2)」

只有自己知道的本作秘密

在製作開頭的演唱會時發生的事情。決定這個座標到那個座標的範圍後交由3D計算，一開始沒有設定好關於服裝的模擬方式，於是在途中衣服突然固定在空中，剩下裸體的模組。大家對此又驚又喜(笑)。

視覺設計

溝口英樹



代表作
「FINAL FANTASY X」
「王國之心(KINGDOM HEARTS)」

只有自己知道的本作秘密

優娜脖子的長度其實會隨著鏡頭而有所不同。按照原來多邊形模組的話，某些場景會看起來不自然，因此為了好看一些，縮短成原來的75%。其它部分也根據鏡頭角度不同做出一些不太明顯的調整。

動畫監督

白鳥広一郎



代表作
「FINAL FANTASY VIII、IX、X」
「超時空之鑰（Chrono Cross)」

只有自己知道的本作秘密

我也是聽人講才嚇一大跳，在開頭的演唱會裡，佩茵不是有個把敵人踢下後面對著鏡頭的畫面？雖然只是一瞬間不太清楚，但仔細一看，佩茵的後方居然有一位觀眾對著攝影機舉起手擺出勝利動作。



比卡内爾沙漠（ビーカネル砂漠）

米韓街道（ミヘン街道）



札那爾坎特遺跡（ザナルカンド遺跡）

卡卡賽特山（ガガゼト山）

和平平原（ナギ平原）

馬卡拉尼森林（マカラーニャの森）

雷平原

貝爾（ベベル）

サラム）

ノコ岩街道）

幻光河

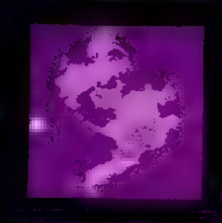
喬瑟寺院（ジョゼ寺院）

魯卡（ルカ）

齊力卡島（キーリカ島）

比塞特島（ビサイド島）

MAP



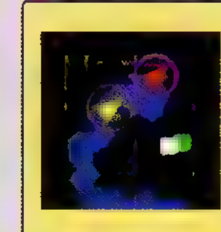
BASIC GUIDANCE
地圖基礎講座

★ 活用導覽地圖吧

在廣大的地圖上胡亂地移動，很容易就迷失方向。為避免這種情況發生，最好仰賴畫面角落(通常是左上)顯示的導覽地圖前進。

導覽地圖的看法如右圖所示，不僅有自己的位置，連周圍地形和出入口也能一目瞭然。容易遺漏的到潔也能夠有效地發現。但是，在這之中，也有如飛空艇和培貝爾地下(アンダーベベル)等導覽地圖無法顯示的區域。

＊導覽地圖的看法



……現在位置與自己面對的方向
……目的地的方向
……紀錄天球
……出入口

※未顯示目的地方向和出入口的情況也不少。

★ 基本上以跑步方式移動

最好使用左搖桿或方向鍵讓角色移動。通常是以跑步的方式移動，只要稍微扳動左搖桿就可以走動。大部分都沒有需要謹慎移動場合，因此以跑步的方式移動，可以加速遊戲的進行。



←14-4也有如卡卡賈特山(ガガゼト山)，祈禱者斷崖(表)等部份地圖，必須以走路方式才可以移動(→P.390)。

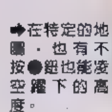
★ 跳躍行動(ジャンプアクション)與攀登行動(クライミングアクション)

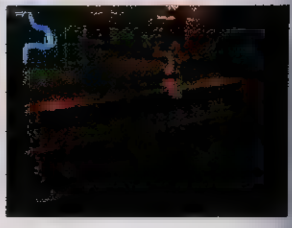
跳躍動作與攀登動作就是跳躍與攀登等動作。使用這類動作，就可以跳到距離較遠的地當。也可以跨越高度的落差。

操作的方式很簡單，只要按著●鈕，朝落腳處或高度的落差扳動左搖桿或按方向鍵就行了。遊戲中，不以此方式則無法通行的地方很多，所以最好按著●鈕移動。但是，這些動作對於落腳處離太遠或高度的落差太大就沒輒了。此外，也有所謂「只可跳下、不可攀登」的落差。



←優娜(ユウナ)作出靜止不動的姿勢時，必須用跳躍動作才能移動。

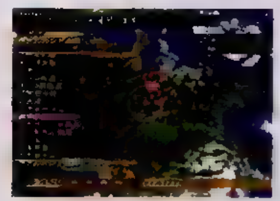




➡在特定的地圖，也有不按●鈕也能凌空躍下的高度。

★ 搭飛空艇前往各地

海鷗集團活動據點的飛空艇可以一下子就一動到斯比拉各地。移動時只要跟達奇說話，就可以顯示地點的選擇畫面，因此目標先選起來比較好。附帶一提，各地的飛空艇停泊地點會隨故事等級與任務的進行情況而有所變化。



←在地點選擇畫面，也可以確認該區域的戰鬥難易度。

★ 以紀錄天球而到飛空艇

調查紀錄天球選擇「回飛空艇(飛空艇へ)」，就會瞬間回到飛空艇。但是，任務進行中也有回不了飛空艇情形，須注意。還有，紀錄天球有右邊的三項功能，最好當成探索的據點。

＊紀錄天球的功能

- ●紀錄遊戲資料
- ●返回飛空艇
- ●回復全員HP和MP，並解除狀態異常

★ 其他的移動方式

浮游車(ホバー)

在米韓街道與和平平原的浮游車車站，可以搭乘浮游車。雖然要錢，但是可以更快移動到下一個車站，好好運用吧。還有，在和平平原的浮游車乘車費，若是和平折扣護照(ナギ・割引パス)，則半票，若為和平免費護照(ナギ・フリーパス)，當然就免費囉。

＊各區域浮游車的特徵

	米韓街道(ミヘン街道)	和平平原(ナギ平原)
車站數	三處	三到六處（※1）
使用費	故事等級×30基爾	公司點數10

※按照劇情章節的完成而變化（→P.689）

陸行鳥(チョコボ)

一旦支線劇情『林恩偵探』(→P.592)以特定的結局結束，在米韓街道的赫姆(ホバー)車站就可以騎乘陸行鳥(基本使用費為200基爾)。付完了錢，按●鈕就可以騎陸行鳥，騎陸行鳥的操作方法與一般相同(一按●鈕，就下陸行鳥陸行鳥)，有不會遇上敵人、比他們跑步快三倍等優點。還有，在支線劇情「挖掘」裡，挖掘沙漠中央時也可以騎陸行鳥，但這時候即使按●鈕，也不會下陸行鳥。



←一旦付完了使用費，除非移動到別的地點，不然可以自由上下陸行鳥。

渡船、機車(バイク)、恐龍渡輪(シパーフ)、傳送器(リフター)、轉移裝置

除上述以外還有以下的移動手段。好好地運用可以讓冒險更加流暢。

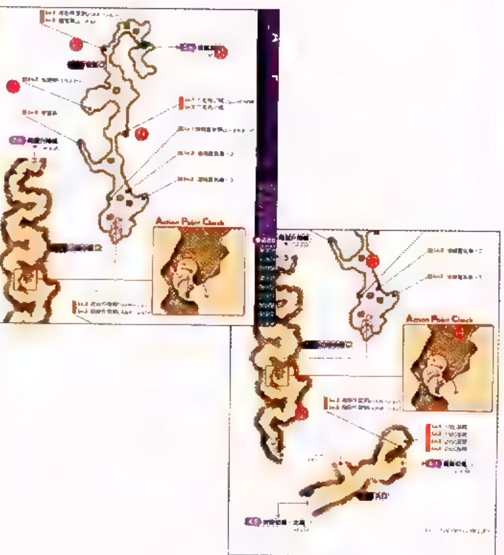
- ●波魯特=貴力卡(ポルト=キーリカ)的渡船、喬瑟街道(ジョゼ街道)的機車、幻光河的恐龍渡輪…可以移動到對面的車站、碼頭。
- ●培貝爾的傳送器…自動移動至指定的場所，但也可以按鈕改變終點。
- ●和平平原和卡卡賽特山的轉移裝置…可以瞬間轉移到別的轉移裝置。

☆地圖頁的看法

MAP PAGE







- 世界地圖……顯示該區域在薛比拉何處的地圖。
- 地名……該地點的名稱。
  基本上，以從飛空艇移動時，顯示出來的名稱為基準。
- 區域名……區別該區域的概略名稱。基本上，以在選項畫面顯示「Location」的名稱為基準。
- 事件解說……刊載各故事等級的詳細解說之頁。

- 影像圖解……該地點的圖像
- 解說……有關該地點的說明
- 出現的怪獸……記載該地點會出現的敵人。敵人名左側的號碼以怪獸編號(モンスターNo.)表示。(→P.235~319)
- 地圖編號與地圖名稱……各地圖的編號與名稱。地圖編號為本書自行附上，所以左側的數字為地點編號，右邊的數字為通行順序。
- 地圖CG……地圖形狀。
- 裝置(仕掛け)、商店(ショップ)……地圖上的裝置與商店。
- 可獲得的東西……地圖內可獲得的東西。左側Lv.記的標示是指在哪個故事等級可以得到，沒標示則會跳過故事等級，但只可拿一次。還有，相同寶箱標示兩個以上故事等級，則表示在不同故事等級都可以獲得物品。

- 地圖之間的聯繫……表示各地圖之間的聯繫。單方向的箭頭，表示單行道。其他頁面所記載地圖的聯繫，標示欲前往的地圖編號與名稱。還有，為了保存移動的條件，在該線旁一併附記，但是在特定任務中，變成無法通行時，只好省略。
- 行動點……可以用跳躍、攀登等行動的點。單方向的箭頭，表示單行道。
- 行動點註記……詳細解說多數有行動點的地圖。

＊地圖上記號的涵義

M	……發生隨機遇上敵人的可能性之地圖
(天球)	……紀錄天球的位置
宝	……可以從寶箱取得的東西



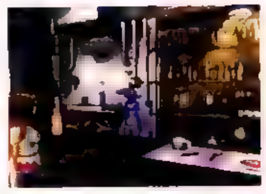
飛空艇 攝爾修斯

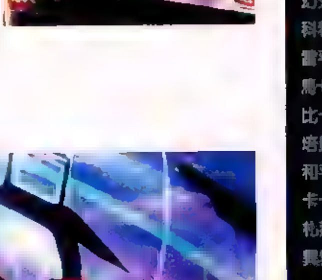
AIRSHIP "CELSIUS"



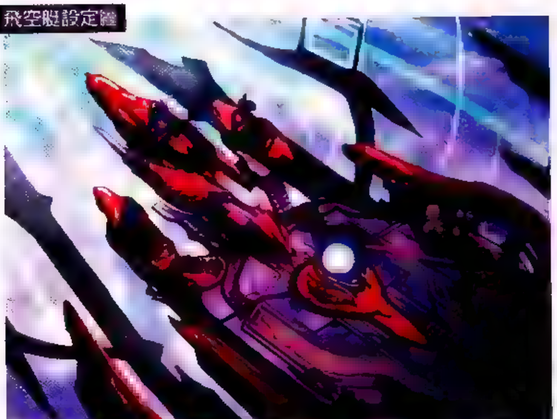
沉眠在冰層深厚的北海、機械文明時代的遺產。永遠的和平節剛開始不久，阿尼基與達奇便發現，並取名為攝爾修斯(セルシウス)，作為海鷗團的據點。裡面分為甲板、艦橋、居住區、動力室等四個區域，特別是居住區，設置酒吧、商店等追求舒適的生活。除了手動，也可以全自動操作，即使是缺乏機械知識的人來操作，也不會故障。除了有探索各地狀況的天球波檢索裝置，也設置了許多辛拉發明的最新機器，對狩獵天球可以說是整理出最佳的環境。







飛空艇設定繪





【事件解說】



☆飛空艇

AIRSHIP

0-2 甲板

(※1)

SUB-EVENT
辛拉君的魔物事典
(→P.618)

SUB-EVENT
辛拉君的人物事典
(→P.621)

0-1 艦橋

商店 (→P.223)

0-3 居住區

宝
- Lv.1 不死鳥之尾(フェニックスの尾)×4
- Lv.2 不死鳥之尾×5
- Lv.3 不死鳥之尾×6
- Lv.4 不死鳥之尾×7
- Lv.5 不死鳥之尾×8

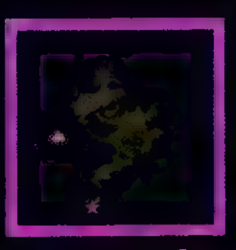
宝
- Lv.1 靈氣藥(エーテル)
- Lv.2 靈氣藥×2
- Lv.3 靈氣藥×3
- Lv.4 增幅靈氣藥(エーテルターボ)×3
- Lv.5 增幅靈氣藥×4

0-4 動力室

宝
- Lv.1 恢復劑(ポーション)×4
- Lv.2 恢復劑×8
- Lv.3 高級恢復劑(ハイポーション)×4
- Lv.4 高級恢復劑×8
- Lv.5 究極恢復劑(エクスポーション)×4

宝
- Lv.1 萬能藥×3
- Lv.2 萬能藥×4
- Lv.3 萬能藥×5
- Lv.4 萬能藥×6
- Lv.5 萬能藥×7

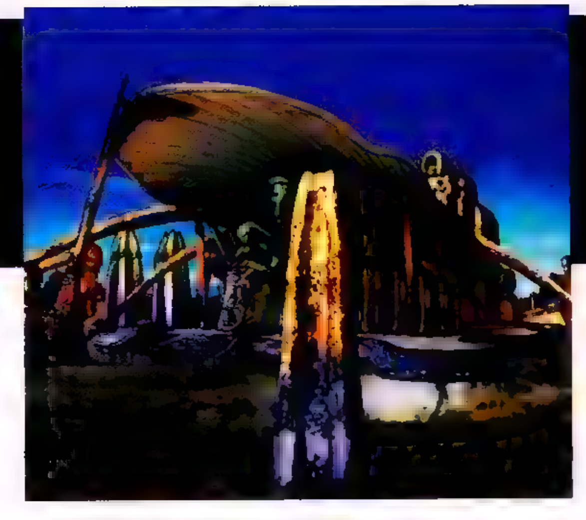
※1……從甲板 0-2 可以移動到艦橋 0-1



比塞特島（ビサイド島）

BESAID ISLAND

【事件解說】



包圍著熱帶特有的森林與清澈見底的海洋，自然景觀豐富的島嶼。到處殘留著機械文明時代的貴重遺跡，小小的島嶼沉睡著許多秘密。因為是孤島，不易受到本土的影響，永遠的和平節到來後，居民的生活也沒多大的改變。唯一的部落比塞特村是養育優娜的地方，直到數個月前，請求面見偉大的大召喚士的人才絡繹不絕。優娜踏上旅程的現在，沒有特別擾攘，繼續平穩的生活。





＊出現的怪獸

怪獸名稱	STORY Lv. 1	2	3	4	5
比塞特島					
サレット	○	○	—	—	—
バービュート	—	○	○	—	○
コヨーテ	○	○	—	—	—
ブループリン	○	○	—	—	—
ブルブレア	○	○	—	—	—
セファロタス	—	—	○	—	○
サハギン	○	○	—	—	—
レッサードレイク	—	○	—	—	—
スパインドレイク	—	—	○	—	○
フレイムドラゴン	○	—	○	—	○
クァール	○	○	—	—	—
クィーンクァール	—	—	○	—	○
モルボル	—	—	○	—	○

怪獸名稱	STORY Lv. 1	2	3	4	5
鉄巨人	○	○	—	—	—
ウルフラマイター	—	—	○	—	○
Aレコーダー	—	—	○	—	○
Rレコーダー	—	—	○	—	○
Sレコーダー	—	—	○	—	○
ワラン	—	—	—	—	○
ドルメン	—	—	—	—	○
チョコボ(黒)	○	○	—	—	—
チョコボ(強)	—	—	○	—	○
比塞特寺院					
ザルワーン	—	—	○	—	—
ホーント	—	—	○	—	—
バリカー	—	—	○	—	—
ヴァルファーレ	—	—	○	—	—

BASIC GUIDANCE
飛空艇
比塞特島
幻光河
比卡内爾沙漠
和平平原
札那爾坎特遺跡

☆比塞特島（ビサイド島）

BESAID ISLAND



FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA



CHAPTER 7
MAP
1-2 岔路
(→P.401)
(※1)
1-4
(→P.638)
1-3 沉沒之谷
Action Point Check
Action Point Check
SUB-EVENT
射擊遊戲
(→P.572)
(→P.340)
Lv.1 高級恢復劑(ハイポーション)
Lv.2 高級恢復劑×2
Lv.3 究極恢復劑(エクスポーション)
Lv.5 究極恢復劑×2
Lv.1 1000基爾
Lv.2 1500基爾
Lv.3 2500基爾
Lv.5 3500基爾
1-1 海邊
(→P.340)
※1……輸入正確的密碼後才能通行 (→P.340)
※2……輸入正確的密碼後才能通行 (→P.401)
BASIC GUIDANCE
比塞特島

☆比塞特村

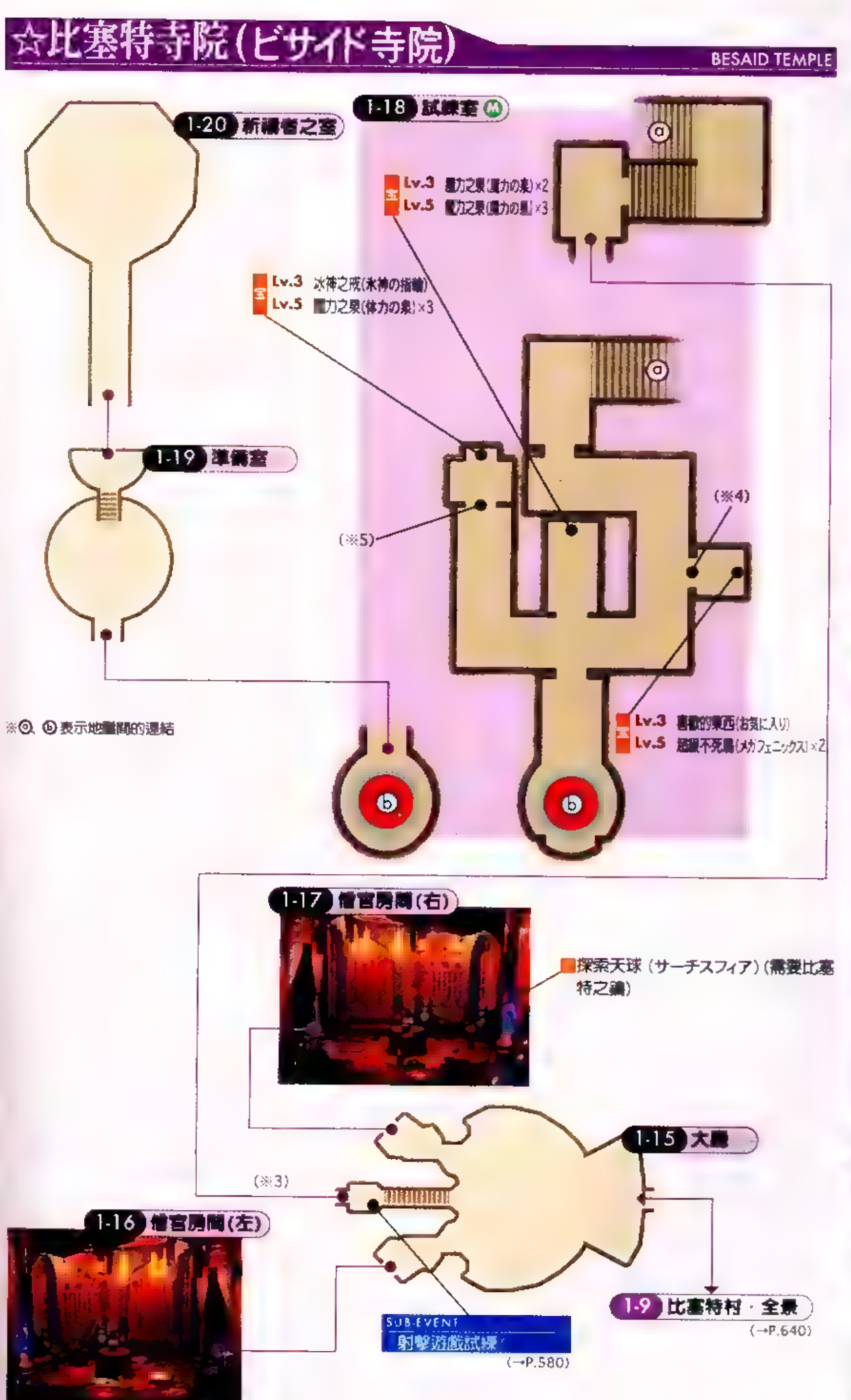
BESAID VILLAGE



※3……任務12【擊退寺院的魔物！(比塞特寺院)】以後可以通行
※4……以支線劇情「射擊遊戲」破壞牆壁後便可以通行（→P.580）
※5……以支線劇情「射擊遊戲」清除後便可以通行

☆比塞特寺院(ビサイド寺院)

BESAID TEMPLE

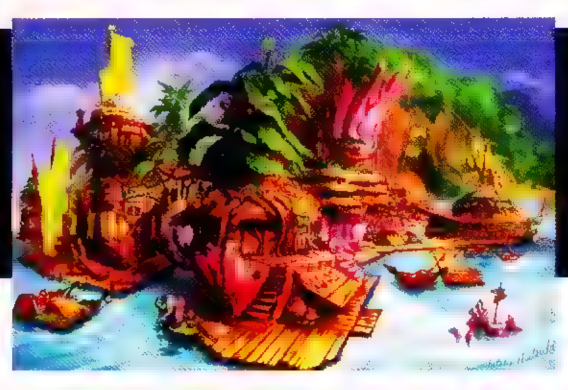




齊力卡島（キーリカ島）

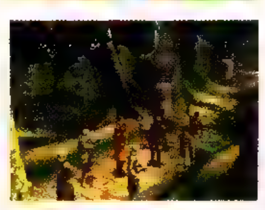
KILIKA ISLAND

【事件解說】



著上鮮豔色彩的南國島嶼。隔著翠綠的森林，北方是道統純正的齊力卡寺院，南方則是南洋第一大都市波魯特＝齊力卡（ポルトーキーリカ）。這裡的街道在兩年前受到「大災厄」毀滅性的打擊，藉由青年同盟的協助而復興。之後，街道上青年同盟派占大部分。另一方面，不放棄艾波教的人們贊同新艾波黨，與同盟派對立。現在，島民分成街道與寺院而相互鬥爭，彼此之間呈現互不往來的狀態。



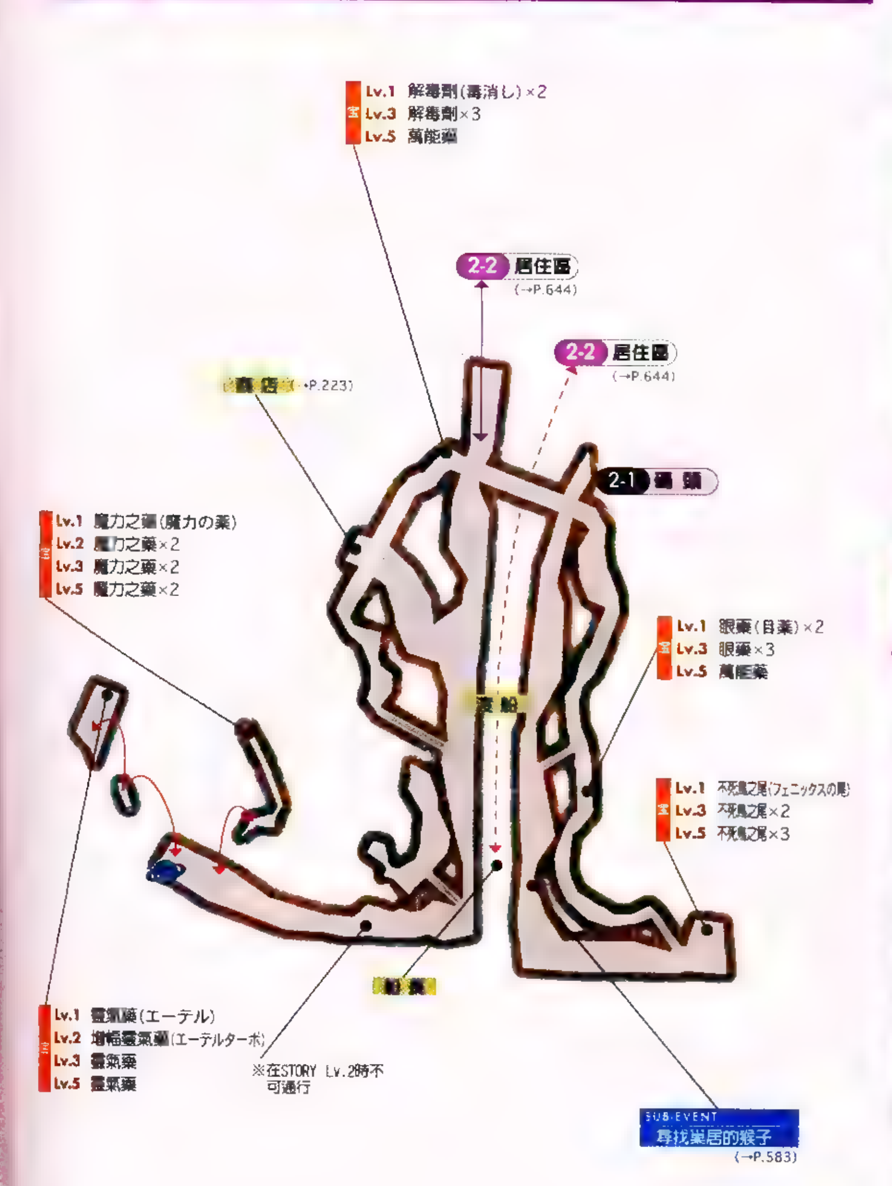


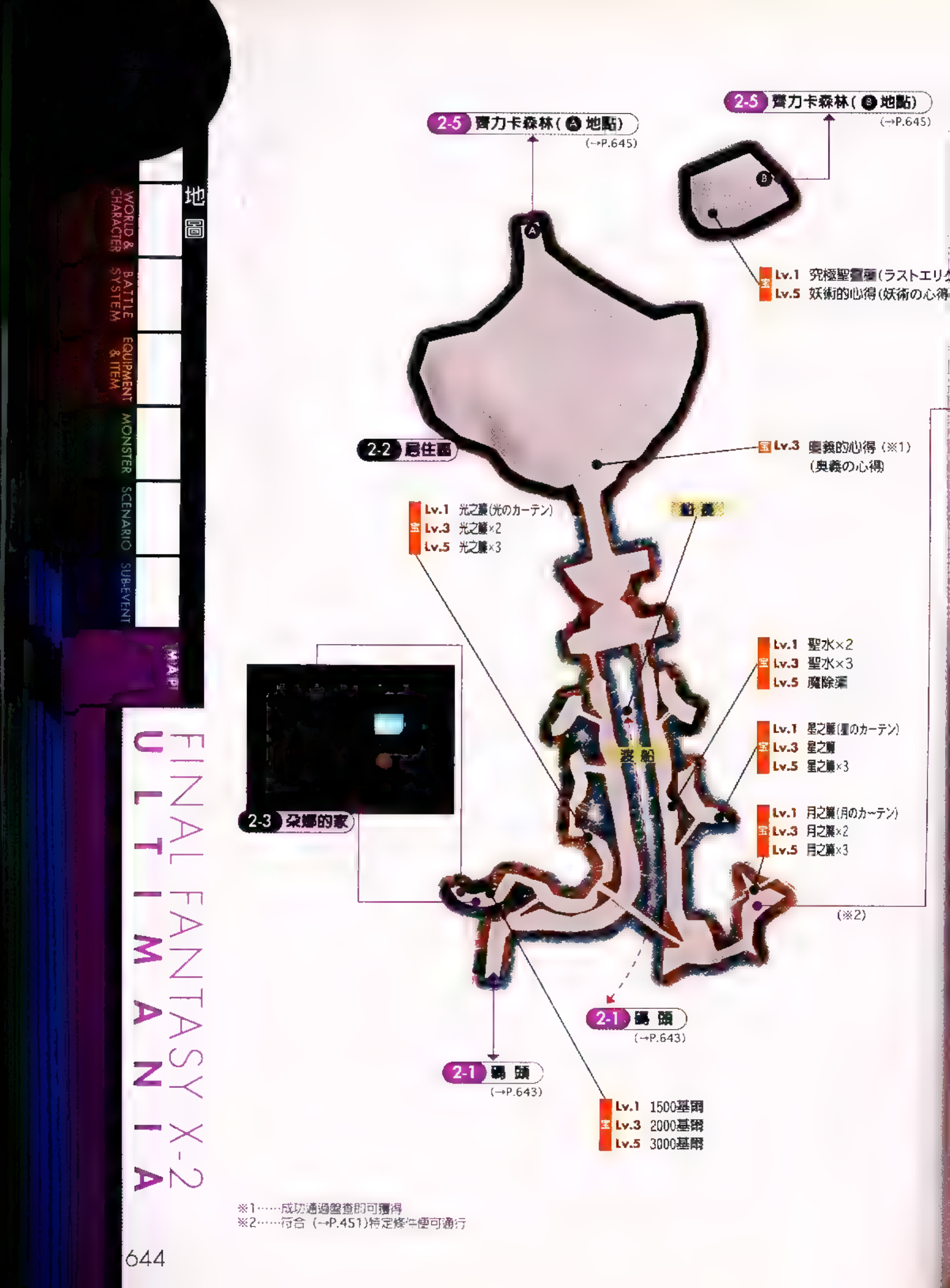
出現的怪獸

怪獸名稱	STORY Lv. 1	2	3	4	5
齊力卡森林					
バイトワスプ	○	—	—	—	—
ピアシングバグ	—	—	○	—	○
レッドエレメンタル	○	—	—	—	—
プロトキマイラ	○	—	—	—	—
クィーンクァール	—	—	○	—	○
ディフェンダー	○	—	—	—	—
アイアンサイド	—	—	○	—	○
機械兵71型	—	—	—	—	○
Aレコーダー	—	—	—	—	○
Rレコーダー	—	—	○	—	○
Sレコーダー	—	—	○	—	○
タローマティ	—	—	—	—	○
ドルメン	—	—	—	—	○
同盟スカウト	○	—	—	—	—
同盟ファイター	○	—	—	—	—
同盟トルーパー	—	—	○	—	—
同盟アタッカー	—	—	○	—	—
同盟ソーサレス	—	—	○	—	—
同盟ソルジャー	—	—	—	—	○
同盟フェンサー	—	—	—	—	○
同盟マスター	—	—	—	—	○
警備党員	○	—	—	—	—
防衛党員	○	—	—	—	—
突撃党員	—	—	○	—	○
重装党員	—	—	○	—	○
チョコボ（弱）	○	—	—	—	—
チョコボ（強）	—	—	○	—	○
齊力卡寺院					
ゼロ式機士	○	—	—	—	—
ホーント	—	—	○	—	—
バリカー	—	—	○	—	—
デーヴァ	—	—	○	—	—
イフリート	—	—	○	—	—
警備党員	○	—	—	—	—
防衛党員	○	—	—	—	—
突撃党員	—	—	○	—	—
重装党員	—	—	○	—	—

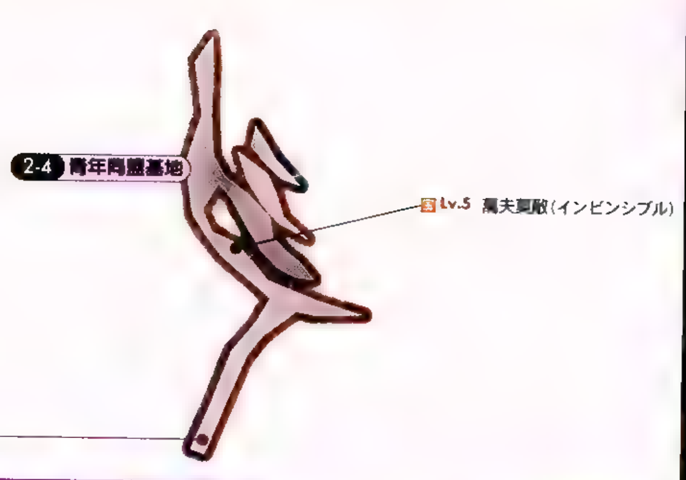
☆波魯特＝齊力卡

KILIKA PORT





※1……成功通過盤查即可獲得
※2……符合（→P.451）特定條件便可通行



☆齊力卡森林 KILIKA WOOD

2-7 齊力卡寺院・參拜道路 (→P.646)

2-7 齊力卡寺院・參拜道路 (→P.646)

2-6 參拜道路 M

2-5 齊力卡森林 M

B

2-2 波魯特＝齊力卡・居住區 B 地點 (→P.644)

(※3)

A

2-2 波魯特＝齊力卡・居住區 A 地點 (→P.644)

※3……STORY Lv.3才能通行

☆齊力卡寺院

KILIKA TEMPLE



宝 Lv.5 終極聖靈藥（ラストエリクサー）

2-9 僧官房間（左）

2-11 大廳

宝 Lv.5 障壁之戒（ウォールリング）

（※4）

2-10 僧官房間（右）

（※4）

宝 Lv.5 超級恢復劑（メガポーション）

宝 Lv.5 回復戒指（リジェネリング）

宝 Lv.5 靈藥（エーテル）

（→P.223）

2-7 參拜道路 M

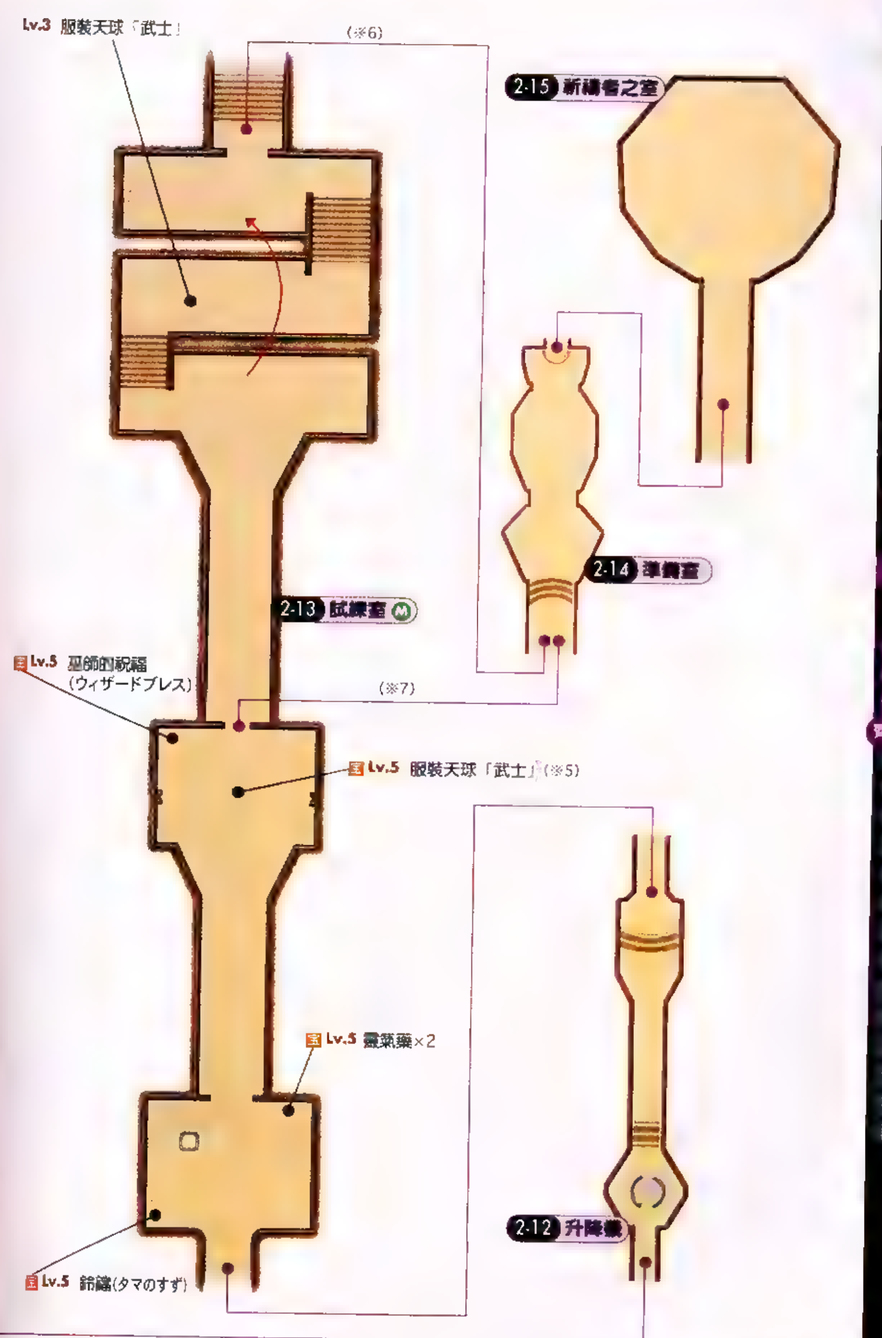
2-8 寺院前廣場

宝 Lv.5 究極恢復劑（エクスポーション）

2-5 齊力卡森林 （→P.645）

2-6 齊力卡森林・參拜道路前 （→P.645）

※4……STORY Lv.5才能通行



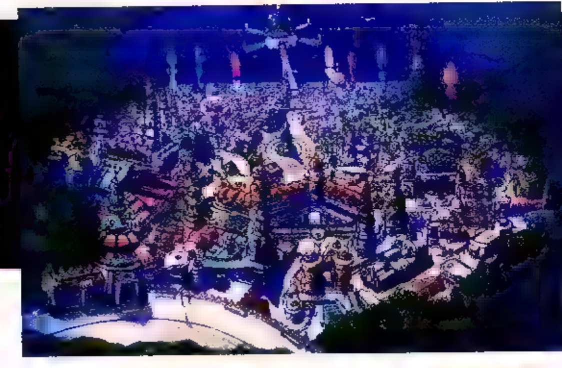
※5……在STORY Lv.3如果已經拿到「武士」的服裝天球，在此拿到的是增幅靈氣藥×2
※6……STORY Lv.3才能通行
※7……STORY Lv.5才能通行

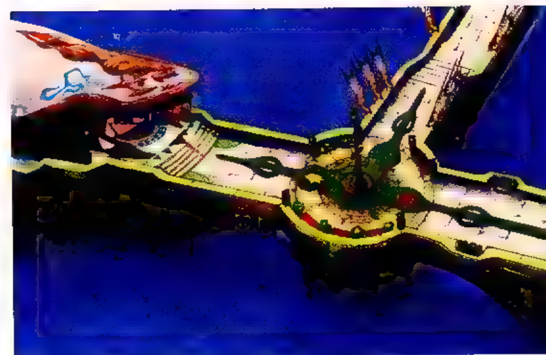
WORLD & CHARACTER
BATTLE SYSTEM
EQUIPMENT & ITEM
MONSTER
SCENARIO
SUB-EVENT
MAP

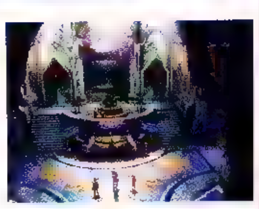


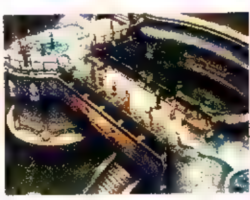


魯卡（ルカ）LUCA









蘇比拉規模第二大的港都。以自由風氣聞名由來已久，作為商業中心，亦為舉辦水中格鬥球例行賽唯一的場地，因各式各樣的人群聚而繁榮。都市的地標－巨大的競技場，專門作為水中格鬥球的比賽場地，2年前，優娜在此舉行演說以來，用途便多功能化。目前水中格鬥球球季結束，所有人呈現平穩安定的樣子，但是林恩設計的新遊戲「搶天球」，掀起了一股新的狂熱氣息。

【事件解說】

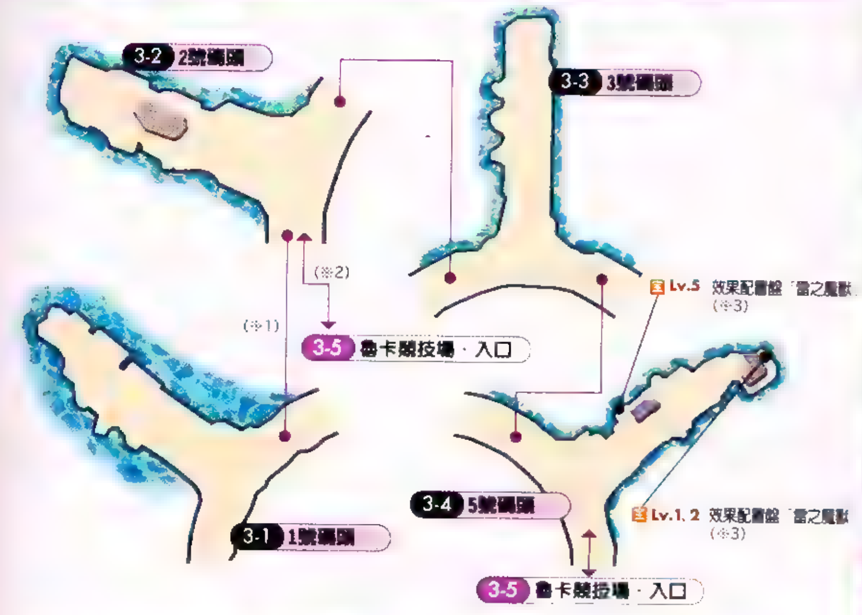
出現的怪獸

怪獸名稱	STORY Lv. 1	2	3	4	5
魯卡					
男戰鬪員	○	－	－	－	－
女戰鬪員	○	－	－	－	－
????	○	－	－	－	－

怪獸名稱	STORY Lv. 1	2	3	4	5
ウノー（ルカ）	○	－	－	－	－
サノー（ルカ）	○	－	－	－	－
ルブラン（ルカ）	○	－	－	－	－

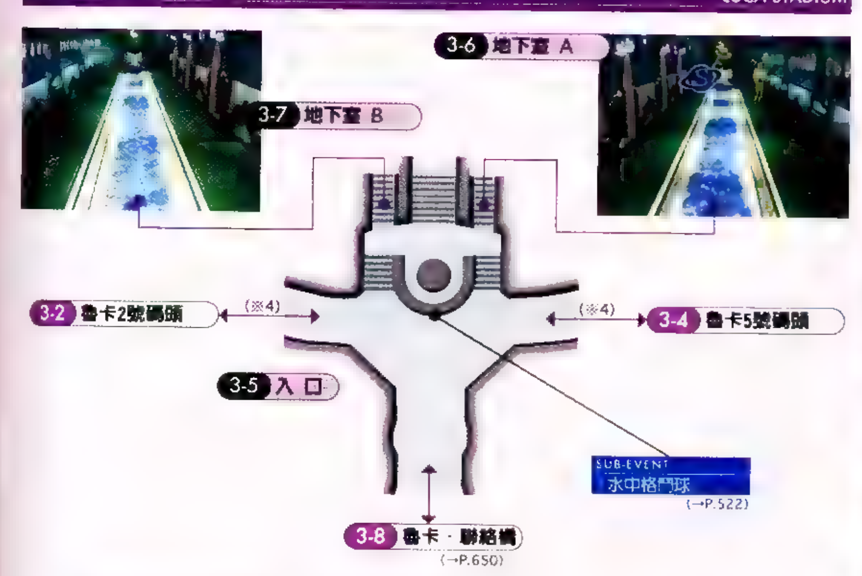
☆魯卡港口

LUCA



☆魯卡競技場

LUCA STADIUM



※1……只有任務■【效果配置盤奪還作戰！(リザルトプレート奪還作戦！)】可以通行
※2……任務■【效果配置盤奪還作戰！】以外，可以通行
※3……一旦在某個故事等級取得，以後就無法取得
※4……在STORY Lv.3無法通行



☆魯卡(街道方面)

LUCA

4-1 米赫街道・南端 (→P.652)

- Lv.1 月之簾(月のカーテン)×2
- Lv.2 光之簾(光のカーテン)×2
- Lv.3 月之簾×3

Lv.5 光之簾×3

3-10 街道盡頭

3-11 魯卡劇場・外觀

3-9 中央廣場

3-8 聯絡橋

3-5 魯卡競技場・入口 (→P.649)

☆魯卡劇場

LUCA THEATER



米韓街道(ミヘン街道)

MI'HEN HIGHROAD

P.652

【事件解說】
STORY Lv.1 …… P.345
STORY Lv.2 …… P.369
STORY Lv.3 …… P.405
STORY Lv.4 …… P.427,437
STORY Lv.5 …… P.453

由鲁瑟大陸南端向北延伸，蘇比拉的大動脈，這個名稱來自500年前路過此地的英雄。因為魔物出現頻繁，距離又長，長年以來，以陸行鳥作為主要交通工具。但是，永遠的和平節之後，這種型態隨之一變。因為旅遊公司所配備的機械進入街道負責運送和戒備，使得陸行鳥消失了。然而，不習慣的人還是很多，部分街道也開始展開喚回陸行鳥的運動。





出現的怪獸

怪獸名稱	STORY Lv. 1	2	3	4	5
バーピュート	—	—	○	—	○
ワイルドウルフ	○	○	—	—	—
ダイブペッカー	○	○	—	—	—
イーグル	—	○	○	—	○
ペールプリン	○	○	—	—	—
レッドプリン	—	—	○	—	○
ブルプレア	○	○	—	—	—
セファロタス	—	—	○	—	○
クアトロホーン	○	○	—	—	—
フライアイ	○	○	—	—	—
シャンタク	○	○	—	—	—
ズー	—	—	○	—	○

怪獸名稱	STORY Lv. 1	2	3	4	5
イビリタケ	○	○	—	—	—
ヤマイタケ	—	—	○	—	○
クィーンクァール	—	—	○	—	○
鉄巨人	○	○	—	—	—
チョコボイーター	—	○	—	—	—
マキナレンジャー	—	—	○	—	—
スカウトマキナ	—	—	○	—	—
Aレコーダー	—	—	○	—	○
Rレコーダー	—	—	○	—	○
Sレコーダー	—	—	○	—	○
リッチ	—	—	—	—	○
アカ・マナフ	—	—	—	—	○

☆米韓街道(ミヘン街道)

MI'IHEN HIGHROAD

宝 Lv.2 解毒劑(毒消し)×3

宝 Lv.5 萬能藥×2

宝 Lv.1 解毒劑(毒消し)×2

宝 Lv.3 高級恢復劑
(ハイポーション)×2

4-2 南部 M

4-1 南部 M

宝 Lv.1 頭環(サークレット)
Lv.5 3000基爾

宝 Lv.2 不死鳥之尾
(フェニックスの尾)×3

宝 Lv.5 黑帶(ブラックベルト)

宝 Lv.1 500基爾

宝 Lv.2 1000基爾

宝 Lv.3 催眠識王冠
(ヒュプノクラウン)

宝 Lv.3 2000基爾

宝 Lv.1 不死鳥之尾×2

宝 Lv.5 不死鳥之尾×5

※ 4-4 可以往旅遊公司前
(→P.653) 4-5 或北端
移動 (→P.654)

宝 Lv.3 不死鳥之尾×4

宝 Lv.2 敬意腰帶
(マッスルベルト)

3-10 露卡街道・街道盡頭
(→P.650)

4-6 新路的南部
(→P.654)

宝 Lv.3 眼藥(目薬)×3

宝 Lv.5 萬能藥×2

(→P.224)

4-5 旅遊公司

※可以往 南端 (→P.652)或北端 (→P.654)移動

宝 Lv.2 眼藥×3

宝 Lv.1 眼藥×2

4-4 旅行公司前

宝 Lv.5 終極恢復劑 (エクスポーション)×2 (※1)

宝 Lv.2 聖水×3
Lv.5 聖水×6

宝 Lv.3 高級恢復劑 (ハイポーション)×2

宝 Lv.1 鋼鐵腕輪(アイアンバングル)

宝 Lv.1 恢復劑(ポーション)×2

宝 Lv.3 聖水×4

宝 Lv.3 高級恢復劑×4
Lv.5 鈦腕輪(チタンバングル)

4-3 中央部位

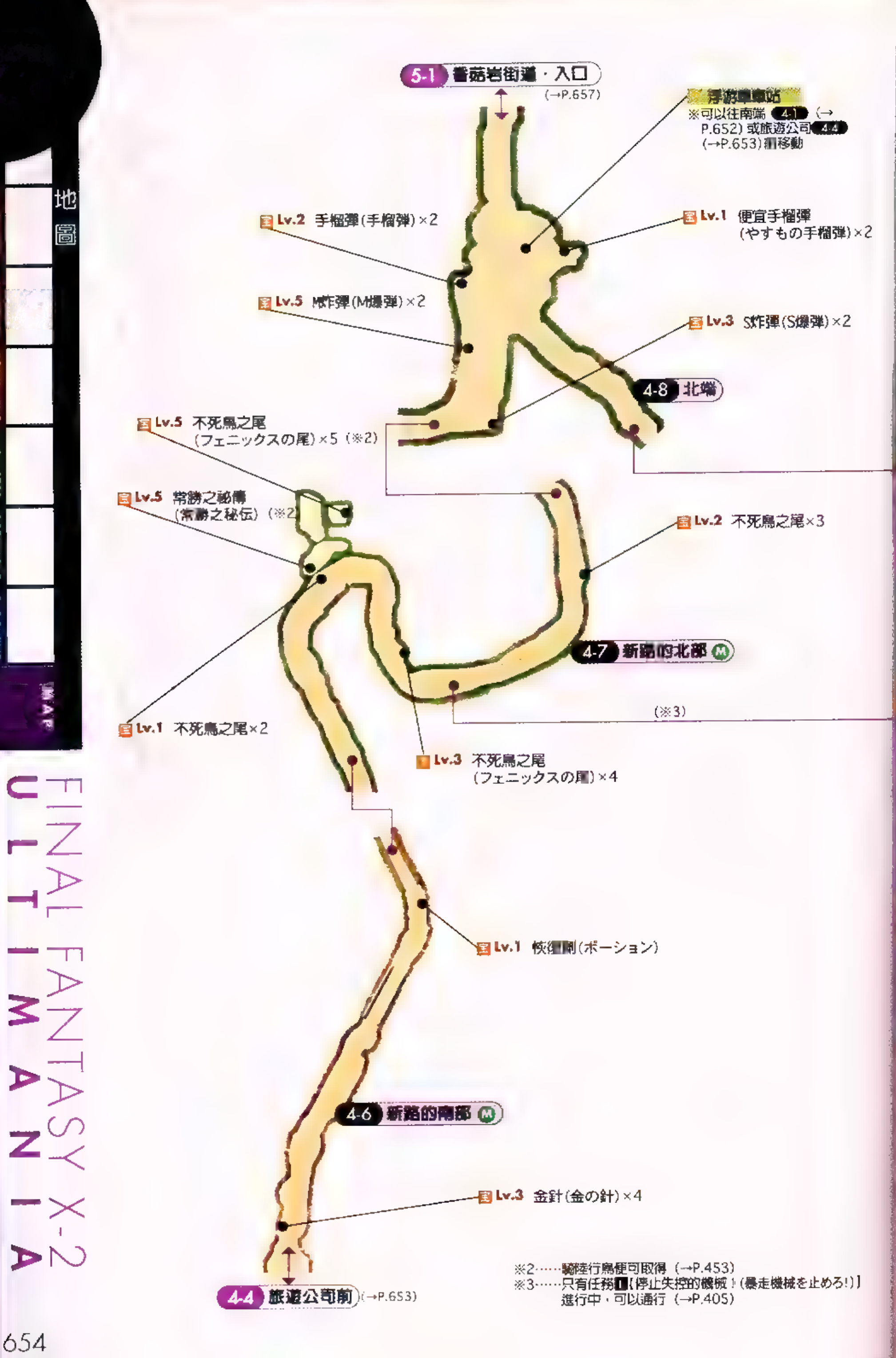
宝 Lv.2 銀之腕輪(銀の腕輪)

宝 Lv.2 恢復劑×3

宝 Lv.1 聖水×2

宝 Lv.5 高級恢復劑×3

※1……符合特定條件 (→P.597)便可獲得



5-1 蘑菇岩街道・入口
(→P.657)
浮游車車站
※可以往南端 4-1 (→P.652) 或旅遊公司 4-4 (→P.653)移動
Lv.2 手榴彈(手榴弾)×2
Lv.1 便宜手榴彈(やすもの手榴弾)×2
Lv.5 M炸彈(M爆弾)×2
Lv.3 S炸彈(S爆弾)×2
4-8 北端
Lv.5 不死鳥之尾(フェニックスの尾)×5 (※2)
Lv.5 常勝之秘傳(常勝之秘伝) (※2)
Lv.2 不死鳥之尾×3
4-7 新路的北部 M
(※3)
Lv.1 不死鳥之尾×2
Lv.3 不死鳥之尾(フェニックスの尾)×4
Lv.1 恢復劑(ポーション)
4-6 新路的南部 M
Lv.3 金針(金の針)×4
4-4 旅遊公司前 (→P.653)
※2……騎陸行鳥便可取得 (→P.453)
※3……只有任務1【停止失控的機械!(暴走機械を止めろ!)】進行中，可以通行 (→P.405)
地圖
MAP
FINAL FANTASY X-2
ULTIMANIA

4-9 舊路的北部 M

宝 Lv.2 靈氣藥(エーテル)

宝 Lv.3 靈氣藥×2

宝 Lv.1 魔力之泉
(魔力の泉)

SUB EVENT
「不可思議的洞窟」
(→P.598)

宝 Lv.3 山彥草
(やまびこそう)×4

宝 Lv.5 金針
(金の針)×5

宝 Lv.1 山彥草×2

宝 Lv.2 恢復劑(ポーション)×2

Action Point Check

宝 Lv.3 高級恢復劑
(ハイポーション)×2

宝 Lv.5 高級恢復劑
(ハイポーション)×3

宝 Lv.1 金針×2

4-10 舊路的南部 M

宝 Lv.2 金針×3

宝 Lv.2 山彥草×3
Lv.5 山彥草×5



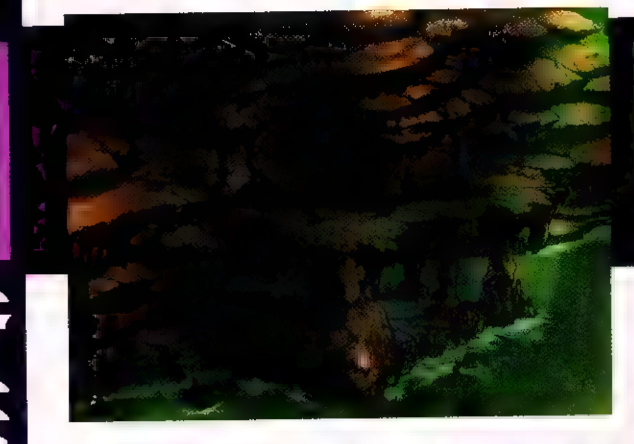
香菇岩街道

MUSHROOM ROCK ROAD

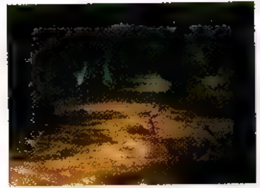
香菇岩街道——P.657
青年同盟本部——P.659

【事件解說】

STORY Lv.1——P.346
STORY Lv.2——P.372
STORY Lv.3——P.407
STORY Lv.4——P.428,437
STORY Lv.5——P.454



被海風削去的岩盤，重疊成香菇的傘狀，風景相當奇特的街道。主要道路延伸到大陸北邊，而沿著主道旁邊的支道走，會抵達2年前討伐「大災厄」之役「米韓作戰(ミヘン・セッション)」作戰本部設置的高台。現在，相同的地點已成了青年同盟本部，這個以討伐隊為主體的青年同盟，對於當時作戰喪失性命的隊員表示敬意。街道一帶的警備，由青年同盟與在鄰近區域為瑟(ジョゼ)設置據點的馬其那(マキナ)派共同執行





出現的怪獸

No.	怪獸名稱	STORY Lv. 1	2	3	4	5
	香菇岩街道					
[illegible]	コヨーテ	○	○	—	—	—
[illegible]	ルブス	—	—	—	—	○
[illegible]	アーケオシリス	—	—	—	—	○
[illegible]	レッドエレメンタル	○	○	—	—	—
[illegible]	スパインドレイク	—	—	—	—	○
[illegible]	グクマッツ	—	—	—	—	○
[illegible]	イビリタケ	○	○	—	—	—
[illegible]	ねぼけオチュー	—	○	—	—	—
[illegible]	トンベリ	○	○	—	—	—
[illegible]	Aレコーダー	—	—	—	—	○
[illegible]	Rレコーダー	—	—	—	—	○
[illegible]	Sレコーダー	—	—	—	—	○
[illegible]	リッチ	—	—	—	—	○
[illegible]	ドルメン	—	—	—	—	○
[illegible]	同盟コマンド	—	○	—	—	—
[illegible]	同盟ウォリアー	—	○	—	—	—
198	同盟レンジャー	—	○	—	—	—
199	同盟トルーパー	—	○	—	—	○
200	同盟アタッカー	—	○	—	—	—
201	同盟ソーサレス	—	—	—	—	○
202	同盟ソルジャー	—	—	—	—	○
203	同盟フェンサー	—	—	—	—	○
204	同盟マスター	—	—	—	—	○
[illegible]	アカギの影	—	—	—	—	○
230	ヤイバル	—	—	—	—	○
234	エルマ(STORY Lv.2)	—	○	—	—	—
235	エルマ(STORY Lv.5)	—	—	—	—	○
236	ルチル	—	—	—	—	○
237	リュック	—	—	—	—	○
238	パイン	—	—	—	—	○
240	パラライ(幻光体)	—	—	—	—	○
241	ギップル	—	—	—	—	○
242	ヌージ	—	—	—	—	○

☆香菇岩街道 MUSHROOM ROCK ROAD

Lv.1 高級恢復劑(ハイポーション)
Lv.2 靈氣藥(エーテル)

5-4 谷底深處 (→P.658)

5-3 谷底

Lv.5 聖靈藥(エリクサー)

Lv.1 不死鳥之尾(フェニックスの尾)
Lv.2 不死鳥之尾

Lv.5 聖靈藥

Lv.1 增幅靈氣藥(エーテルターボ)

5-6 同盟升降機 (→P.658)

Lv.2 增幅靈氣藥×2

Lv.5 增幅靈氣藥×3

Action Point Check

5-2 山谷小徑

Lv.2 高級恢復劑(ハイポーション)
Lv.5 超級恢復劑(メガポーション)

Lv.1 1000基爾
Lv.2 1500基爾
Lv.3 2000基爾
Lv.5 2500基爾

(※1)

6-1 蕭瑟街道 (→P.661)

5-1 入口

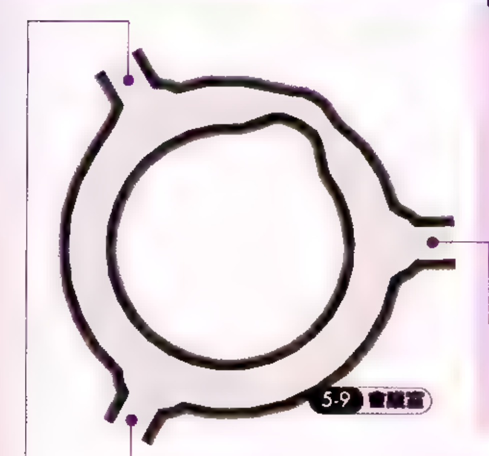
4-8 米轉街道・北端 (→P.654)

※1……以STORY Lv 3無法通行



※2……取得阿卡基的天球1~10後，便可通行
※3……STORY Lv.2之後，青年同盟歸還光球後才可通行

☆青年同盟本部 YOUTH LEAGUE HEADQUARTERS



5-11 瞭望台





5-10 演說台

5-8 外觀

Lv.1 效果配置器「腐蝕的睡眠(むしばむ眠り)」
Lv.2 祕銀腕輪(ミスリルバングル)
Lv.5 水晶腕輪(クリスタルバングル)

5-7 香菇岩街道・高台
(→P.658)

※◎是表示地圖間的聯繫
※4……以STORY Lv.3才能通行

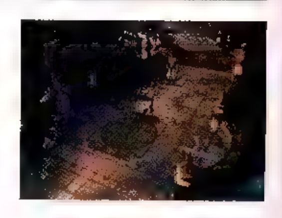


喬瑟寺院
DJOSE TEMPLE

【事件解說】

緊鄰著香菇岩街道的喬瑟地帶中心地，曾經因為有許多寺院設施、為數眾多的朝聖者而繁榮，就是喬瑟寺院，2年前，艾波教導的實情暴露出來，而走向了荒廢一途，但是阿爾貝特族看上了這裡，因而使這口脫胎換骨，成為機械開發的先驅，馬其那(マキナ)派的據點。希望在比卡內爾(ビーカネル)沙漠挖掘的人也在這裡面試，在寺院前的廣場與參拜道路人山人海，聚集著來自各地有企圖心的人。





＊出現的怪獸

怪獸名	STORY Lv. 1	2	3	4	5
喬瑟街道					
サレット	○	○	—	—	—
アガマ	○	○	○	—	—
スキンク	—	—	○	—	—
アーケオシリス	—	—	○	—	○
バイトワスプ	○	○	—	—	—
ピアシングバグ	—	○	○	—	○
ゴールドエレメンタル	○	○	○	—	—
ルフ	—	—	○	—	○
グレータードレイク	—	—	○	—	○
Aレコーダー	—	—	○	—	○
Rレコーダー	—	—	○	—	○
Sレコーダー	—	—	○	—	○
リッチ	—	—	—	—	○
タローマティ	—	—	—	—	○
ドルメン	—	—	—	—	○
特級男戦闘員	—	○	—	—	—
特級女戦闘員	—	○	—	—	—
同盟スカウト	—	○	—	—	—
同盟ファイター	—	○	—	—	—
同盟コマンド	—	○	—	—	—
同盟ウォリアー	—	○	○	—	—
同盟レンジャー	—	○	○	—	—
同盟トルーパー	—	—	○	—	○
同盟アタッカー	—	—	○	—	—
同盟ソーサレス	—	—	○	—	○
同盟ソルジャー	—	—	—	—	○
同盟フェンサー	—	—	—	—	○
同盟マスター	—	—	—	—	○
チョコボ(弱)	○	○	—	—	—
チョコボ(強)	—	—	○	—	○
ウノー(ジョゼ街道)	—	○	—	—	—
サノー(ジョゼ街道)	—	○	—	—	—
喬瑟寺院					
エクスペリメント	—	—	—	—	○
ホーント	—	—	○	—	—
バリカー	—	—	○	—	—
トゥーム	—	—	○	—	—
イクシオン	—	—	○	—	—

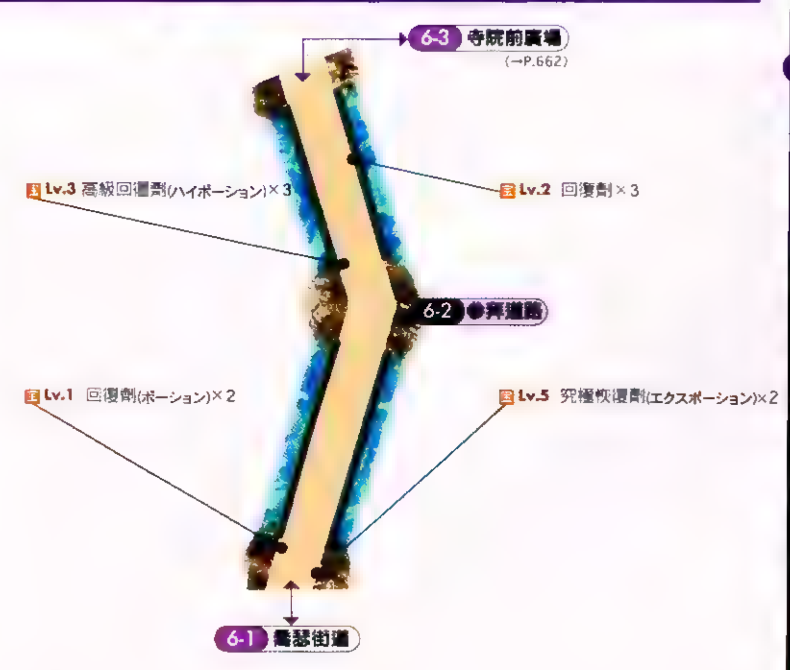
☆喬瑟街道

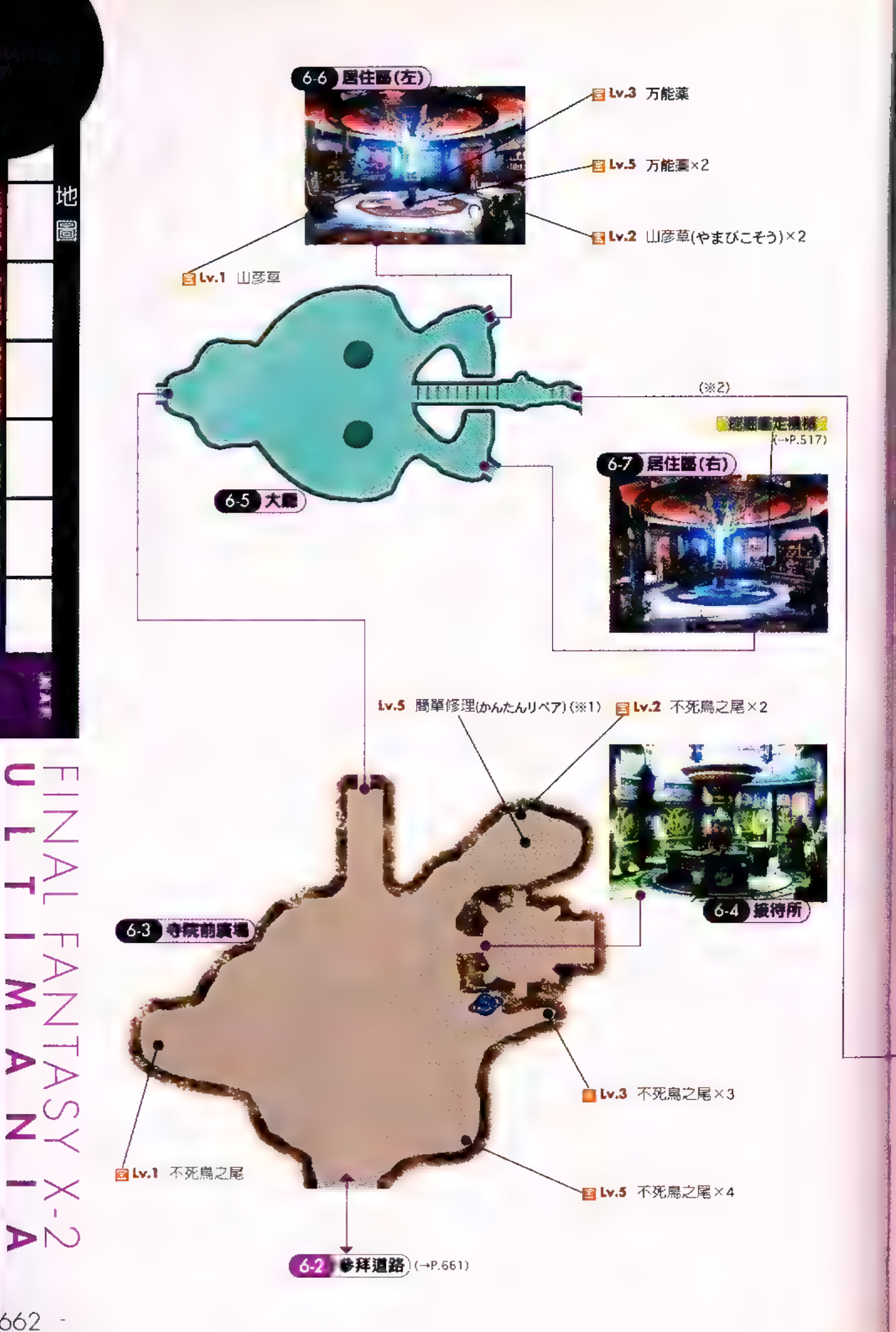
DJOSE HIGHROAD

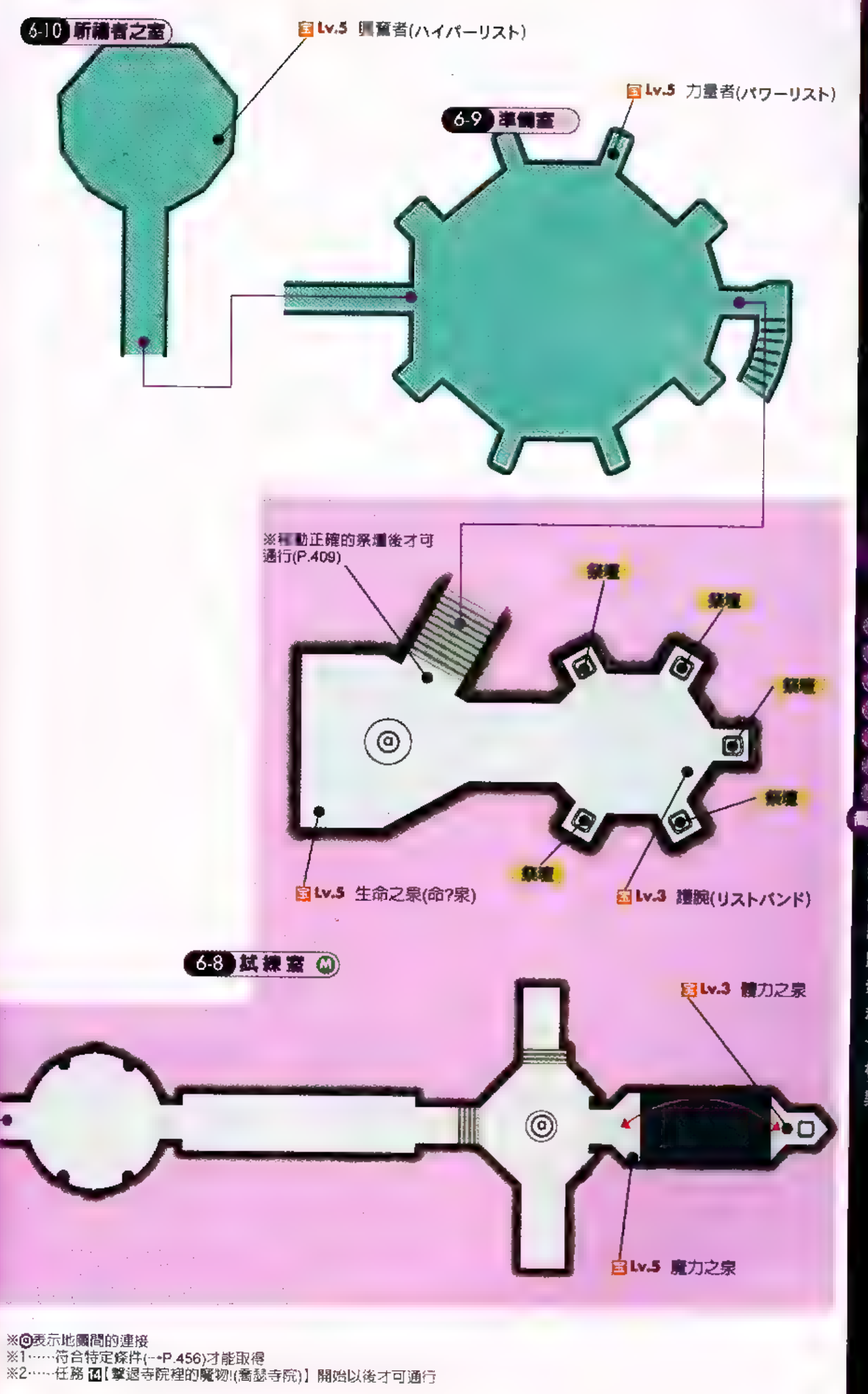


☆喬瑟寺院

DJOSE TEMPLE




6-6 居住區(左)
Lv.3 万能藥
Lv.5 万能藥×2
Lv.2 山彥草(やまびこそう)×2
Lv.1 山彥草
(※2)
(→P.517)
6-7 居住區(右)
6-5 大廳
Lv.5 簡單修理(かんたんリペア)(※1)
Lv.2 不死鳥之尾×2
6-4 接待所
6-3 寺院前廣場
Lv.3 不死鳥之尾×3
Lv.1 不死鳥之尾
Lv.5 不死鳥之尾×4
6-2 參拜道路 (→P.661)



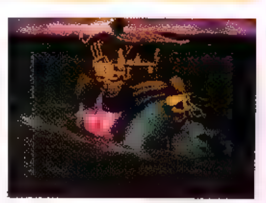
※◎表示地圖間的連接
※1……符合特定條件(→P.456)才能取得
※2……任務 14【擊退寺院裡的魔物!(喬瑟寺院)】開始以後才可通行





由喬瑟(ジョゼ)大陸中央流出了雄偉之河，往來大陸北部與南部，搭乘恐龍渡輪(シパーフ)渡河是很常見的。河名的由來是因為周圍瀰漫著幻光蟲的光，與岸邊所開的花、河本身的美相結合，產生夢幻般的光景。因為永遠的和平節的到來，享受這種景色而來到河邊的人激增，也可以見到與他們互動的事件。另一方面，還對近一帶的治安是出了名的糟，對於聚眾打劫的盜匪需特別提高警覺。





出現的怪獸

怪獸名稱	STORY Lv. 1	2	3	4	5
幻光河					
バービュート	—	—	○	○	○
アガマ	○	○	○	○	—
アーケオシリス	—	—	○	○	○
ブルーブリン	○	—	—	—	—
ホワイトプリン	—	○	○	○	○
クアトロホーン	○	○	—	—	—
バリーヴァルハ	—	—	○	○	○
タコーバ	○	○	—	—	—
プロトキマイラ	○	○	○	—	—
ロックマイマイ	○	○	○	○	○

怪獸名稱	STORY Lv. 1	2	3	4	5
Aレコーダー	—	—	○	○	○
Rレコーダー	—	—	○	○	○
Sレコーダー	—	—	○	○	○
ワラン	—	—	—	○	○
タローマティ	—	—	—	○	○
ぬすっと	○	○	○	○	—
ならずもの	—	○	○	○	○
ごろつき	—	—	○	○	○
チョコボ(弱)	○	○	—	—	—
チョコボ(強)	—	—	○	○	○

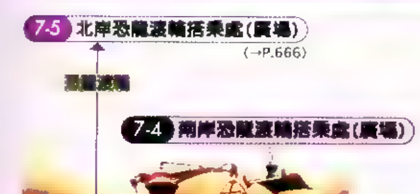


☆幻光河

MOONFLOW

7-5 北岸恐龍渡輪搭乘處(廣場)

(→P.666)



7-4 南岸恐龍渡輪搭乘處(廣場)



7-3 南岸恐龍渡輪搭乘處(入口)



6-1 喬瑟街道

(→P.661)

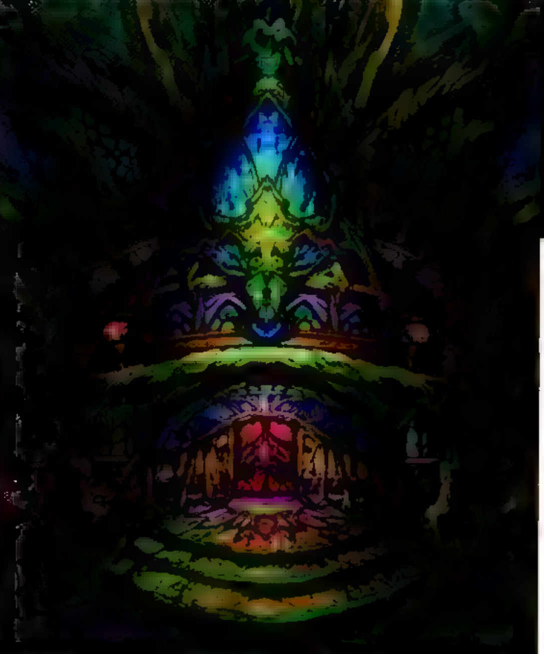
※1……STORY Lv 4無法通行
※2……只有STORY Lv 4可以通行
※3……STORY Lv 4以外可以通行



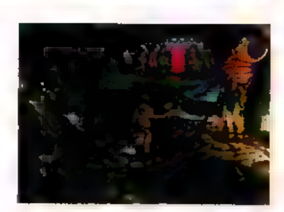
※4……只有STORY Lv4可以通行
※5……除了STORY Lv4之外可以通行



科特薩拉姆
GUADOSALAM

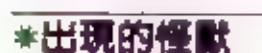


以纏繞著植物根部的構造為特徵的土地。如同這個名稱，以前是科特(グアド)族的居住地，因為族長辛莫亞(シーモア)在兩年前引起的一連串事件，他們害怕遭受報復，所以已遷移他處。現在除了作為露布爾的活動據點，也聚集了許多天球獵人，每天交換著各式不同的情報資訊。街道外有「死者的世界」－異界的入口，現在，因為幻光蟲異常的大量出現，而無法進入。





【事件解說】



✱出現的怪獸



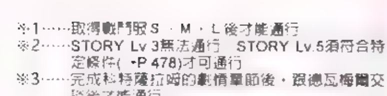
怪獸名稱	STORY Lv. 1	2	3	4	5
露布爾的基地					
バシネット	—	—	○	—	○
アーケオシリス	—	—	○	—	○
ブルーエレメンタル	—	—	○	—	○
クィーンクァール	—	—	○	—	○
ガトリングコブラ	—	○	—	—	—
特級男戰鬥員	—	○	—	—	—

怪獸名稱	STORY Lv. 1	2	3	4	5
特級女戰鬥員	—	○	—	—	—
ウノー(アジト入口)	—	○	—	—	—
ウノー(ウノー部屋)	—	○	—	—	—
ウノー(アジト最後)	—	○	—	—	—
サノー(ウノー部屋)	—	○	—	—	—
サノー(アジト最後)	—	○	—	—	—
ルブラン(アジト最後)	—	○	—	—	—

☆科特薩拉姆

GUADOSALAM



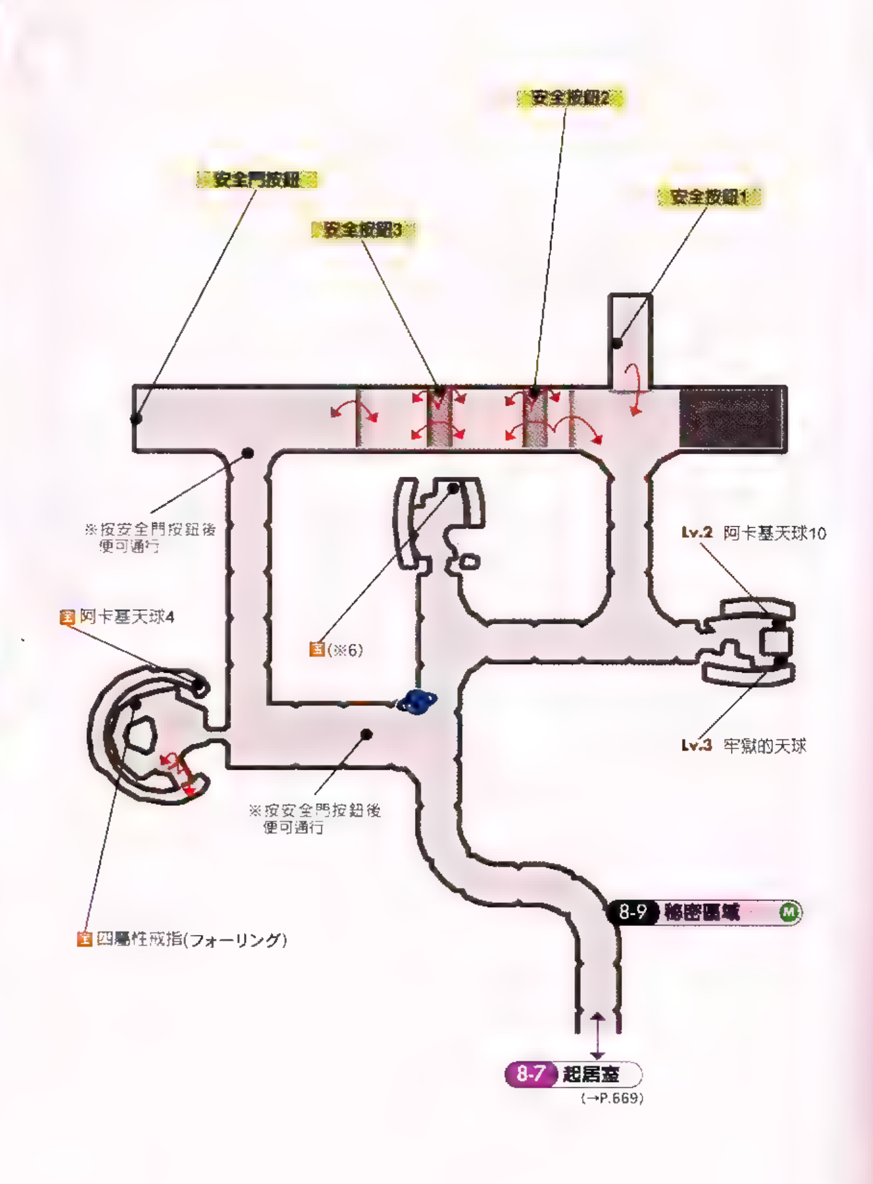

※1……取得戰鬥服S・M・L後才能通行
※2……STORY Lv.3無法通行 STORY Lv.5須符合特定條件(→P.478)才可通行
※3……完成科特蘭拉姆的劇情單節後，跟德瓦梅爾交談後才能通行
※4……根據特定條件，會出現亂徹指套(カイザーナックル)、水晶球(クリスタルボール)或者是成功的秘訣中的其中一個(→P.478)
※5……按下按鈕後便可通行





☆露布蘭的基地 CHATEAU LEBLANC





※6……根據『露布蘭按摩(ルブランのマッサージ！)』的結果，會有金之髮飾(金のかみかざり)、感性的香水(なやましげな香水)任一個(→P.379)



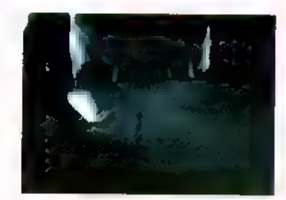
雷平原 THUNDER PLAINS

雷平原——P.672

【事件解說】

STORY Lv.1——P.351
STORY Lv.2——P.380
STORY Lv.3——P.411
STORY Lv.4——P.429 P.438,442
STORY Lv.5——P.460

終年雷、雨不止，經常被烏雲包圍著的平原。也因首位大召喚士甘特夫(ガンドフ)將邪惡的仙人掌人(サボテンダー)封印於此而著名。到處可見的避雷塔，是從前一個叫比里坎(ビリガン)的阿爾貝特族，希望旅人平安所建。由於他的努力，在平原上來往就變得比較安全，但隨著永遠的和平節到來，出入的旅人增多，雷殛的事件也增多。為此，藉由阿爾貝特的力量，再調整避雷塔之後，現在已經讓所有人免於雷殛的恐懼。





出現的怪獸

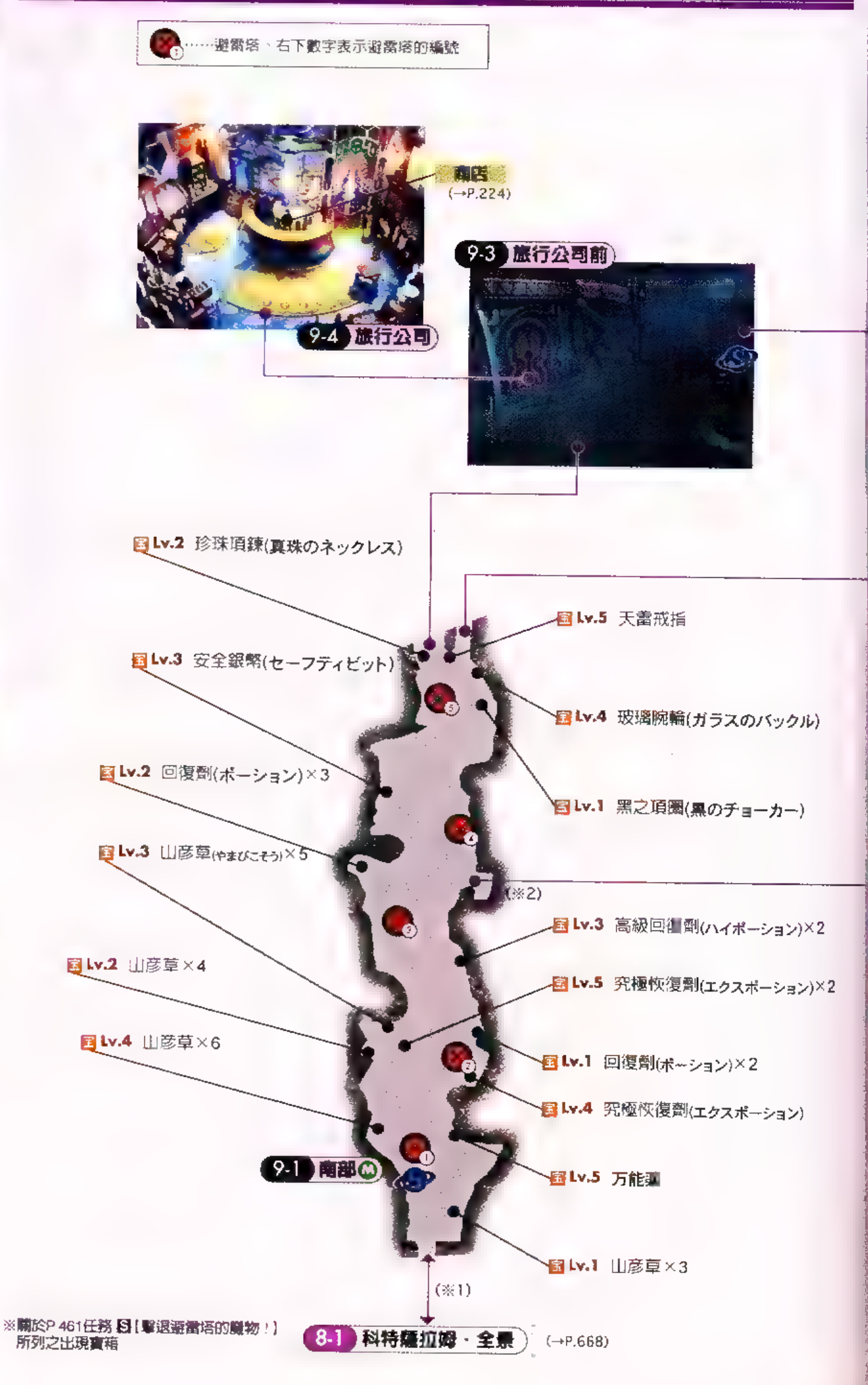
怪獸名稱	STORY Lv. 1	2	3	4	5
雷平原					
ビコケット	○	○	—	—	—
バービュート	—	—	○	○	○
アーメット	—	○	○	○	○
アノール	—	—	○	○	○
アーケオシリス	—	—	—	○	○
ピアシングバグ	—	—	○	○	○
レッドプリン	—	—	—	○	○
バリーヴァルハ	—	—	—	○	○
レッドエレメンタル	○	○	—	—	—
ゴールドエレメンタル	○	○	—	—	—
ブルーエレメンタル	—	—	—	○	○
ゴーキマイラ	—	—	—	—	○
ギガース	—	—	—	○	○
レッサードレイク	○	○	—	—	—
スパインドレイク	—	—	—	○	○
ボルトドレイク	—	○	○	○	○

怪獸名稱	STORY Lv. 1	2	3	4	5
グクマッツ	—	—	○	—	—
フンババ	—	—	—	—	○
ザラマンデル	—	—	—	○	—
オチュー	○	○	—	—	—
ディフェンダー	○	○	—	—	—
アイアンサイド	—	—	—	○	○
モルボル	—	—	○	○	○
ウルフラマイター	—	—	○	○	○
Aレコーダー	—	—	○	○	○
Rレコーダー	—	—	○	○	○
Sレコーダー	—	—	○	○	○
ワラン	—	—	—	○	○
タローマティ	—	—	—	○	○
アカ・マナフ	—	—	—	○	○
チョコボ(弱)	○	○	—	—	—
チョコボ(強)	—	—	○	○	○

☆雷平原

THUNDER PLAINS

……避雷塔、右下數字表示避雷塔的編號



※關於P.461任務 S【擊退避雷塔的魔物!】所列之出現寶箱

10-1 馬卡拉尼森林・南部 (→P.675)

(※1)

Lv.5 手榴彈 ×2

Lv.3 靈氣藥(エーテル)×3

SUB EVENT
「新的洞窟(新たな洞窟)」
(→P.601)

Lv.4 石化手榴彈(石化手榴弾)×2

Lv.5 便宜手榴彈(やすもの手榴弾)×2

Lv.2 沉默手榴彈(沉默手榴弾)×2

Lv.1 不死鳥之尾

Lv.2 不死鳥之尾(フェニックスの尾)×2

Lv.4 增幅靈氣藥(エーテルターボ)

Lv.1

Lv.3 黑暗手榴彈 ×2
Lv.5 增幅靈氣藥×2

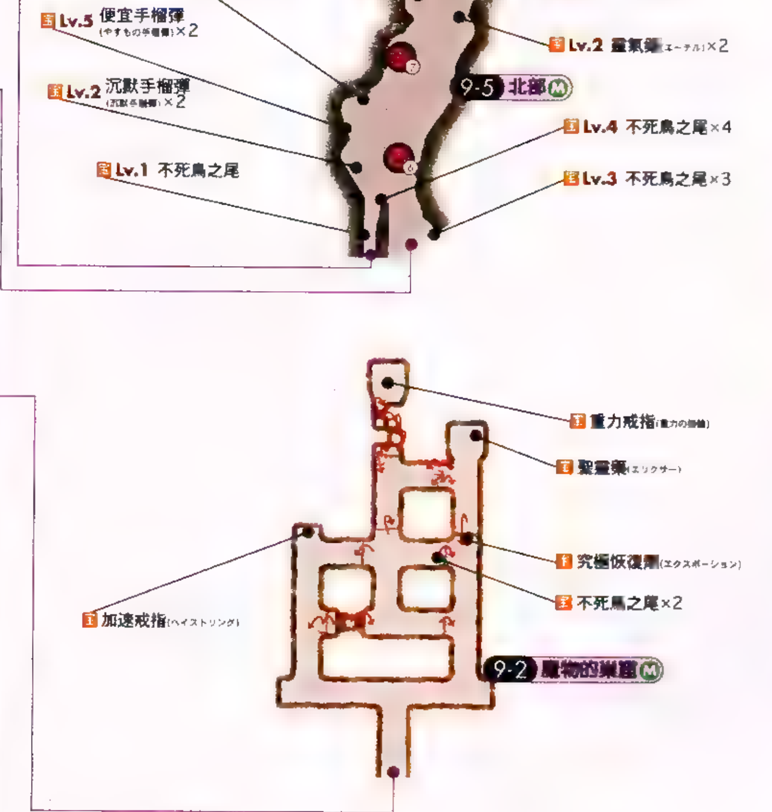
Lv.1 手榴彈(手榴弾)×2

Lv.2 靈氣藥(エーテル)×2

9-5 北部

Lv.4 不死鳥之尾×4

Lv.3 不死鳥之尾×3



※1……STORY Lv.4無法通行
※2……STORY Lv.4以後可以通行



馬卡拉尼森林（マカラーニャの森）

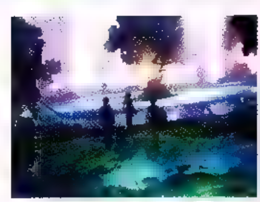
MACALANIA WOOD

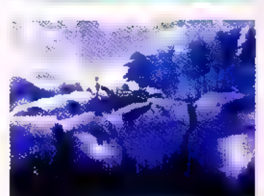
馬卡拉尼森林 P.675
馬卡拉尼湖 P.677

【事件解說】

STORY Lv.1 P.352
STORY Lv.2 P.381
STORY Lv.3 P.412
STORY Lv.4 P.430,439
STORY Lv.5 P.462

森林與湖，一切都散發青白色光芒的幻想般森林。地處雷平原、培貝爾、和平平原三處交接。曾經有寺院緊鄰著馬卡拉尼湖，祈禱者散發的氣將整個湖冰凍，也對森林施予神秘的力量。但是，2年前受到祈禱者消失的影響，湖的冰溶解成水，淹沒了寺院。馬卡拉尼森林也面臨了消失的危機。，這個危機，除了影響自古就居住於此的樂器亞人種，就連捨棄故鄉到此隱居的科特族，也不例外。





✱ 出現的怪獸

怪獸名稱	STORY Lv. 1	2	3	4	5
馬卡拉尼森林					
テンタクルス	—	—	○	—	○
ブループリン	—	○	—	—	—
ホワイトプリン	—	—	○	—	○
レッドエレメンタル	○	○	—	—	—
ゴールドエレメンタル	○	○	○	—	—
ブルーエレメンタル	—	—	○	—	○
ハイズォ	○	○	—	—	—
ディープハイズォ	○	○	○	—	○
クシファクティヌス	○	○	—	—	—
ディニクチス	—	—	○	—	○
ヒュージゲル	○	○	○	—	○
バリアブルゲル	—	—	○	—	○
Aレコーダー	—	—	○	—	○
Rレコーダー	—	—	○	—	○
Sレコーダー	—	—	○	—	○
ウラン	—	—	—	—	○

怪獸名稱	STORY Lv. 1	2	3	4	5
リッチ	—	—	—	—	○
タローマティ	—	—	—	—	○
チョコボ(弱)	○	○	—	—	—
チョコボ(強)	—	—	○	—	○
馬卡拉尼湖					
サレット	○	○	—	—	—
バービュート	—	○	○	—	○
ホワイトプリン	—	—	○	—	○
バーティゴ	—	—	○	—	—
ホワイトエレメンタル	○	○	—	—	—
レッドエレメンタル	○	○	—	—	—
ブルーエレメンタル	—	—	○	—	○
ゴーキマイラ	—	—	○	—	—
Aレコーダー	—	—	○	—	○
Rレコーダー	—	—	○	—	○
Sレコーダー	—	—	○	—	○

☆馬卡拉尼森林

MACALANIA WOOD

10-7 往湖的道路 (→P.676)

10-3 北部 M

宝
Lv.1 冰之戒指(氷の指輪)
Lv.2 冰之一閃(氷の一閃)
Lv.3 冰神戒指(氷神の指輪)
Lv.5 極光戒指(極光の指輪)

10-2 中央部 M

10-5 中央部(近路) (→P.676)

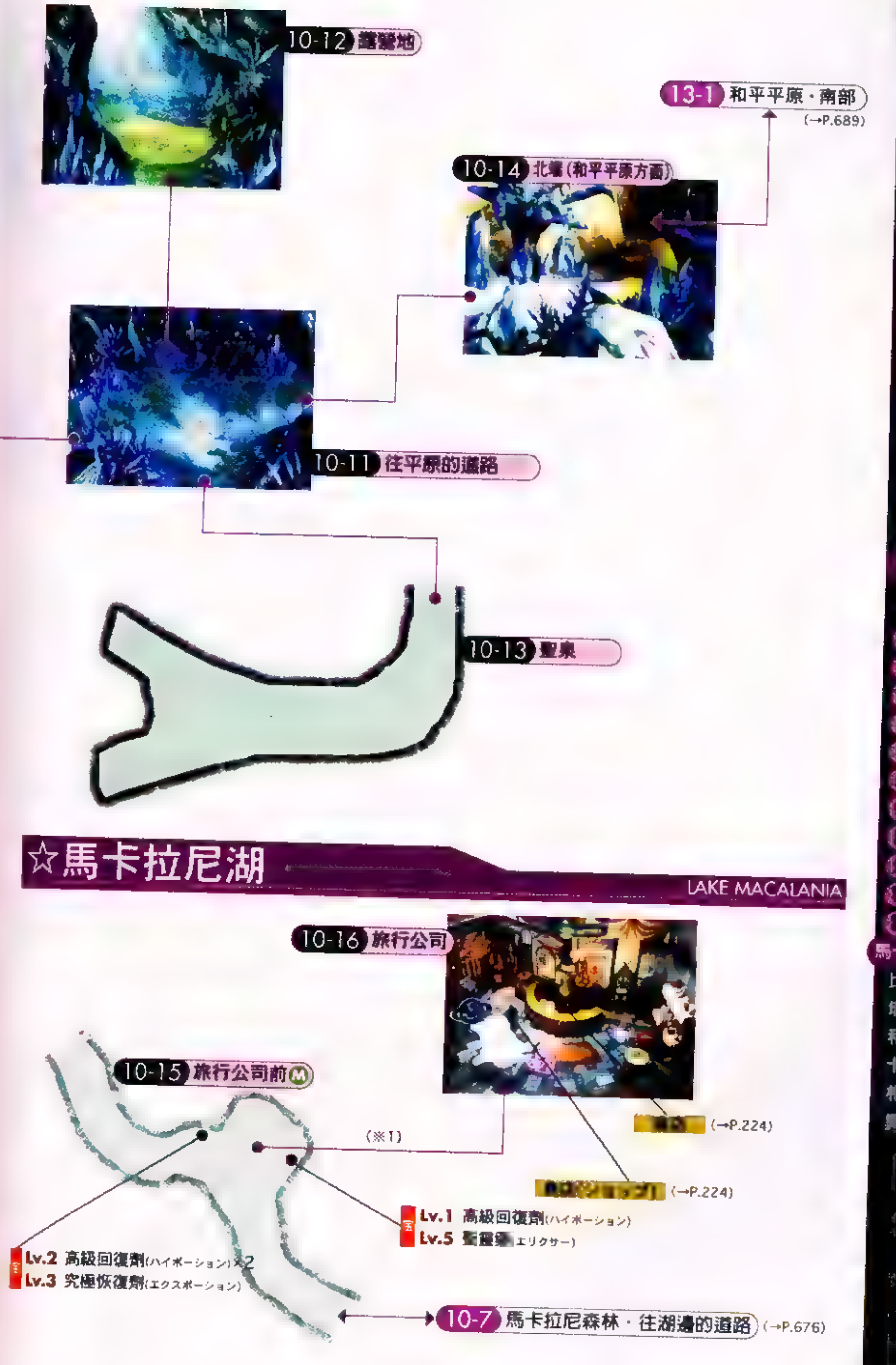
10-4 南部(近路)

10-9 往培貝爾的道路 (→P.676)

10-1 南部 M

9-5 雷平原・北部 (→P.673)


10-15 馬卡拉尼湖・旅行公司前
(→P.677)
10-7 往湖的道路
10-8 天球之泉
10-3 北部
(→P.675)
寶
Lv.1 增幅靈氣藥(エーテルターボ)
Lv.2 銀之腕輪(銀の腕輪)
Lv.3 金之腕輪(金の腕輪)
Lv.5 神祕腕輪(ルーンの腕輪)
10-6 北部(近路)
10-5 中央部(近路)
10-4 南部(近路)
(→P.675)
12-1 培貝爾・巨大橋樑(ベベル・グレートブリッジ)
(→P.682)
10-10 北端(培貝爾方面)
10-9 往培貝爾的道路
10-1 南部 (→P.675)



※1……STORY Lv.2才能通行。但是，STORY Lv.任務 D【追蹤大赤屋！(オオアカ屋を追え!)】中，只有通報了大赤屋的所在地之後才能通行，在比卡內爾・沙漠南部讓大赤屋搭乘飛空艇的話就無法通行



比卡內爾沙漠(ビーカネル砂漠)

BIKANEL DESERT

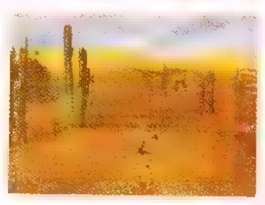
比卡內爾……P.679

【事件解說】

STORY Lv.1……P.354
STORY Lv.2……P.383
STORY Lv.3……P.413
STORY Lv.4……P.431,440
STORY Lv.5……P.463

在馬卡拉尼(マカラーニャ)西邊的島嶼比卡內爾，廣大的沙漠佔了大半島嶼。這裡流傳著因為使用機械的紛爭而荒廢，所以埋藏著許多古代的機械的傳言，而馬其那派所主導的挖掘，儘管也不眠不休地進行著。曾經有阿魯貝特族的根據地，但在2年前魔物暴動之際，族長爆破了自己的房子。之後，受到暴風砂的影響，地形起了大幅度的變化，幾乎無法徒步移動。現在的沙漠分成7大區域，其中有一個稱之為「仙人掌人自治區(サボテンダー自治区)」的地方，隱藏著許多謎團。





出現的怪獸

怪獸名稱	STORY Lv. 1	2	3	4	5
比卡內爾					
サレット	—	—	—	—	○
ヘビーサレット	—	—	—	—	○
キラーハウンド	○	○	○	—	—
カニス・マヨル	—	—	○	—	○
ファルコン	—	—	○	—	○
バイトワスプ	—	—	—	—	○
アサシンビー	—	—	○	—	○
ワスプクィーン	—	—	—	—	○
サハギン	—	—	—	—	○
サハギンチーフ	—	—	—	—	○
ナスホルン	—	○	—	—	—
フライアイ	○	○	—	—	—
タコーバ	—	—	—	—	○
キングタコーバ	—	—	—	—	○
フリムスルス	○	○	—	—	○
ギガース	—	—	○	—	○
ズー	—	—	○	—	○
ボルトドレイク	○	○	○	—	○
グクマッツ	—	—	○	—	○
イビリタケ	—	—	—	—	○

怪獸名稱	STORY Lv. 1	2	3	4	5
イビリスギタケ	—	—	—	—	○
サンドウォーム	—	—	○	—	○
サボテンダー	—	—	—	—	○
ジャボテンダー	—	—	—	—	○
マキナハンター	—	—	○	—	○
ガードマキナ	—	—	○	—	○
マキナシューター	—	—	○	—	○
Aレコーダー	—	—	○	—	○
Rレコーダー	—	—	○	—	○
Sレコーダー	—	—	○	—	○
ザルワーン	—	—	—	—	○
エルダーザルワーン	—	—	—	—	○
ホーント	—	—	—	—	○
グレートホーント	—	—	—	—	○
アンラ・マンユ	○	○	○	—	○
タルウィ	—	○	○	—	○
ザリチュ	—	—	○	—	○
特級女戰鬪員	—	○	—	—	—
チョコボ(弱)	○	○	—	—	—
チョコボ(強)	—	—	○	—	○
サノー(ビーカネル)	—	○	—	—	—

☆比卡內爾 BIKANEL

11-3 綠洲(岸)(オアシス(岸))

Lv.2 特殊服裝天球「馬其那重機兵」

11-2 綠洲(週邊)



11-5 仙人掌人的洞穴(サボテンダーの穴)

(→P.680)

(※3)

浮遊車(ホバー)

SUB-EVENT 挖掘(発掘)』

(→P.515)

(※1)

11-1 砂漠西部

浮遊車(ホバー)

(※2)

11-4 仙人掌人自治區(サボテンダー自治区)

主 效果配置盤「長者之証」
需要・沙漠的鑰匙(要・砂漠のカギ)

商店(ショップ)

(→P.225)

※1…… STORY Lv.2以後才能通行

※2…… STORY Lv.3以後才能通行

※3…… 任務U【尋找最後的仙人掌人(最後のサボテンダー探し)】進行時，可以通行



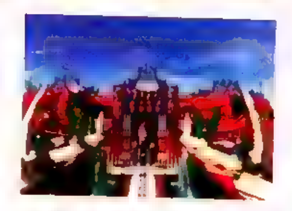
寶 Lv.5 妖精耳飾(妖精のピアス)
寶 Lv.5 串珠胸針(ビーズのブローチ)
寶 Lv.5 不死鳥之尾
寶 Lv.5 靈氣藥
寶 Lv.5 靈氣藥(エーテル)
11-5 仙人掌人的洞穴
寶 Lv.5 頭帶（ねじりはちまき）
寶 Lv.5 沉默衝擊（沈黙の衝撃）
寶 Lv.5 究極聖靈藥（ラストエリクサー）
11-4 仙人掌人自治區
(→P.679)
寶 Lv.5 高級回復劑（ハイポーション）
寶 Lv.5 超級不死鳥(メガフェニックス)

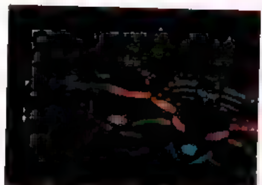
培貝爾(ベベル)

BEVELLE



1000年前，艾波(エボン)寺院總部在此設立，是實質上的政治中心，斯比拉(スピラ)的最大城市。曾經是寺院總部，現在已轉變成新艾波黨的總部，寺院幹部所獨占的機械式移動裝置，也被一般民眾所採用。然而，中樞部依舊如昔，殘留濃厚的神秘色彩，特別是新艾波黨總部，到現在還隱藏著許多謎。在都市入口的巨大橋樑(グレート＝ブリッジ)，對與其對立的青年同盟之攻擊做好防備，隨時保持著警戒的態勢。





出現的怪獸

怪獸名稱	STORY Lv. 1	2	3	4	5
培貝爾					
砲機兵13型	—	○	—	—	—
警備党員	—	○	—	—	—
防衛党員	—	○	—	—	—
培貝爾宮					
スキンク	—	○	○	—	○
ホワイトプリン	—	○	○	—	○
バーティゴ	—	○	—	—	—
バロング	—	—	○	—	○
デトネイター	—	—	○	—	○
培貝爾地下					
スキンク	—	—	○	—	○
イエロープリン	—	○	—	—	—
バーティゴ	—	○	—	—	—

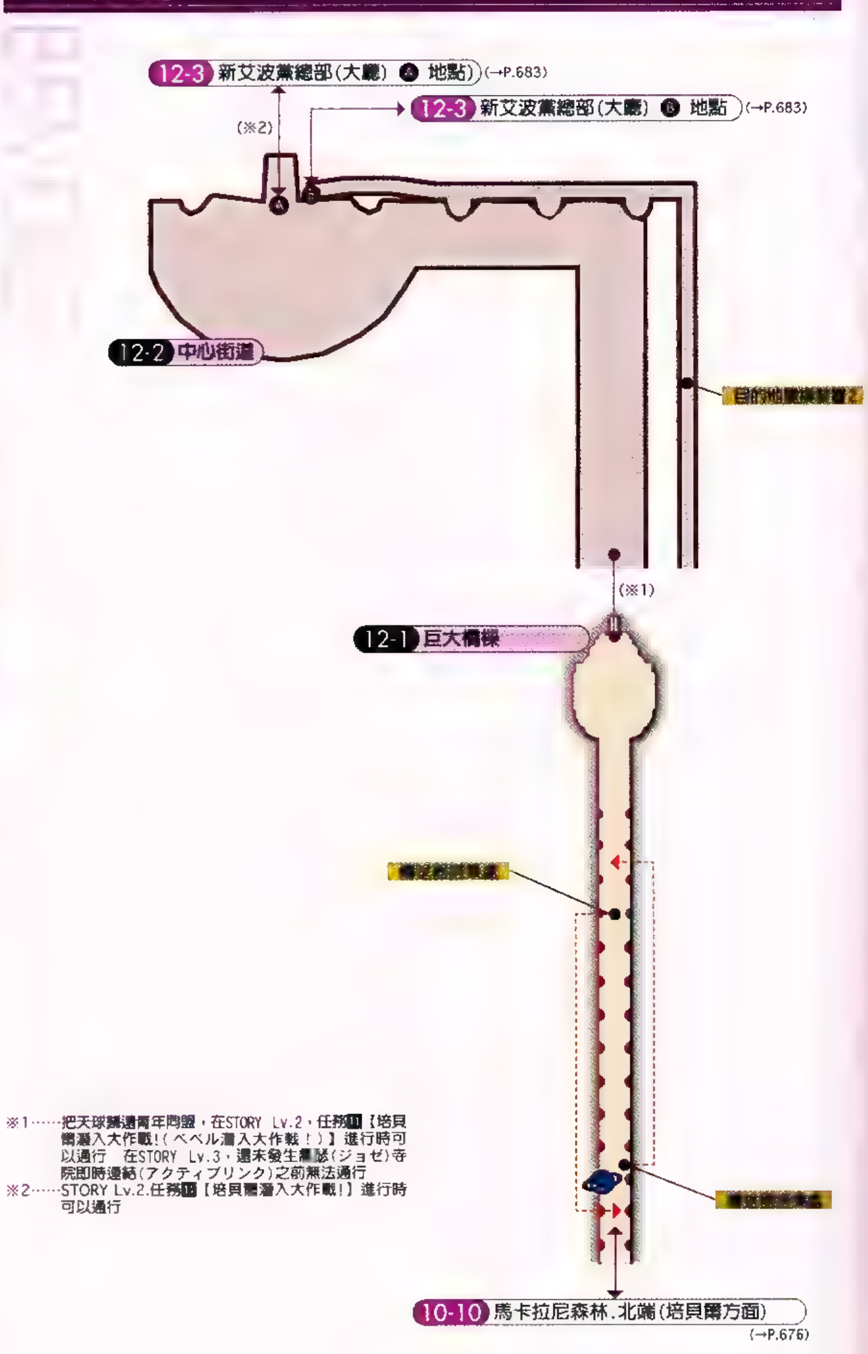
怪獸名稱	STORY Lv. 1	2	3	4	5
バロング	—	—	—	—	○
ククルカン	—	○	—	—	—
モルボル	—	—	○	—	—
デトネイター	—	—	○	—	○
ゼロ式機士	—	○	—	—	—
99式機士	—	○	○	—	○
ジオパラウド	—	○	○	—	○
魔法のガーディアン	—	○	○	—	○
砲機兵13型	—	○	—	—	—
砲機兵62型	—	—	○	—	○
砲機兵28型	—	○	—	—	—
砲機兵71型	—	—	○	—	○
バハムート	—	○	—	—	—
バラライ(ベベル)	—	○	—	—	—

【事件解說】

BASE GUIDANCE
飛空艇
比塞特島
貴力卡島
盧卡
米輔街道
蘑菇岩街道
雷路寺院
幻光河
吉特薩拉姆
雷平原
馬卡拉尼森林
比卡內爾沙漠
培貝爾
和平平原
卡卡貴特山
扎那爾坎特遺蹟
異界

☆培貝爾

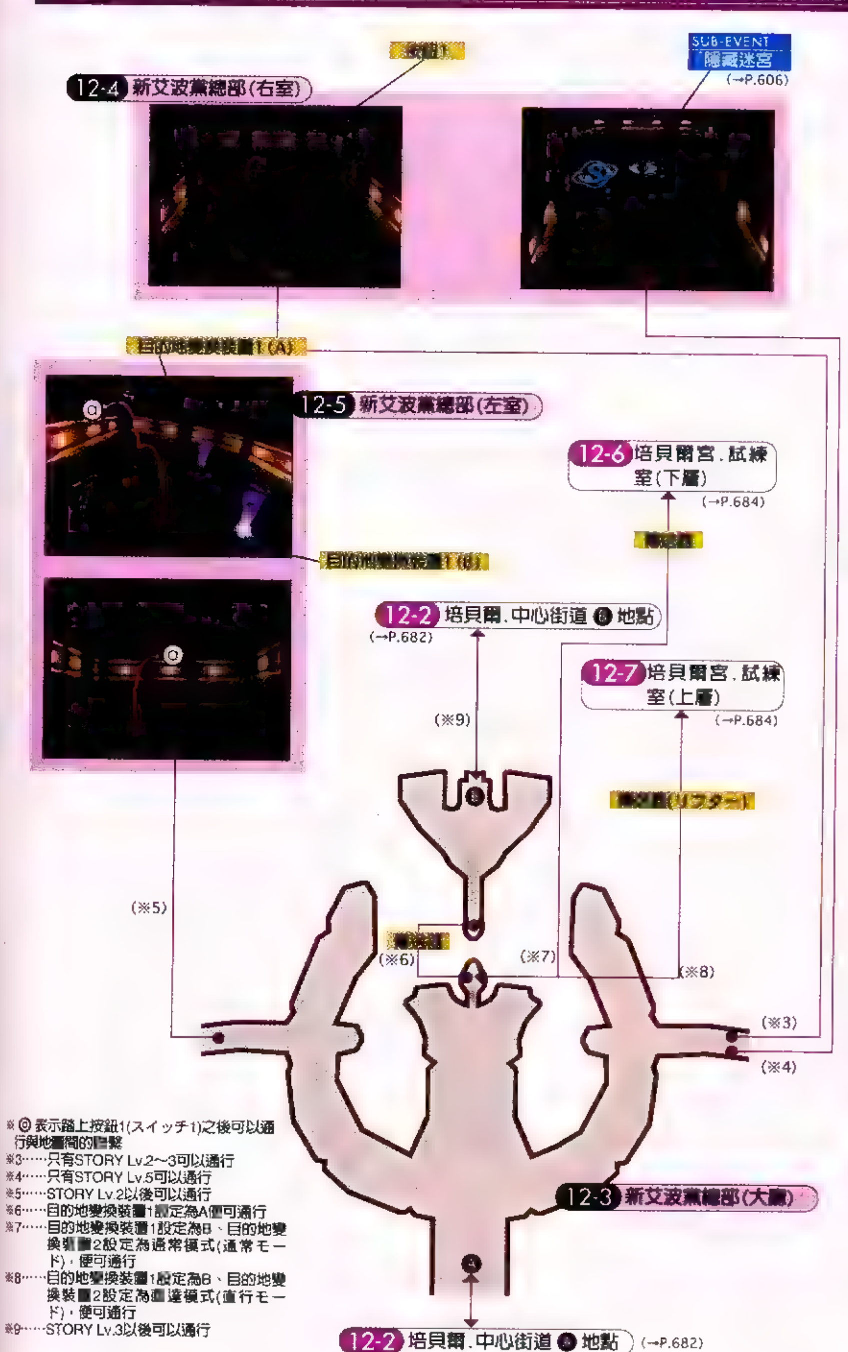
BEVELLE



※1……把天球獻給青年同盟，在STORY Lv.2，任務11【培貝爾潛入大作戰!(ベベル潜入大作戦！)】進行時可以通行　在STORY Lv.3，還未發生喬瑟(ジョゼ)寺院即時連結(アクティブリンク)之前無法通行

※2……STORY Lv.2.任務18【培貝爾潛入大作戰!】進行時可以通行

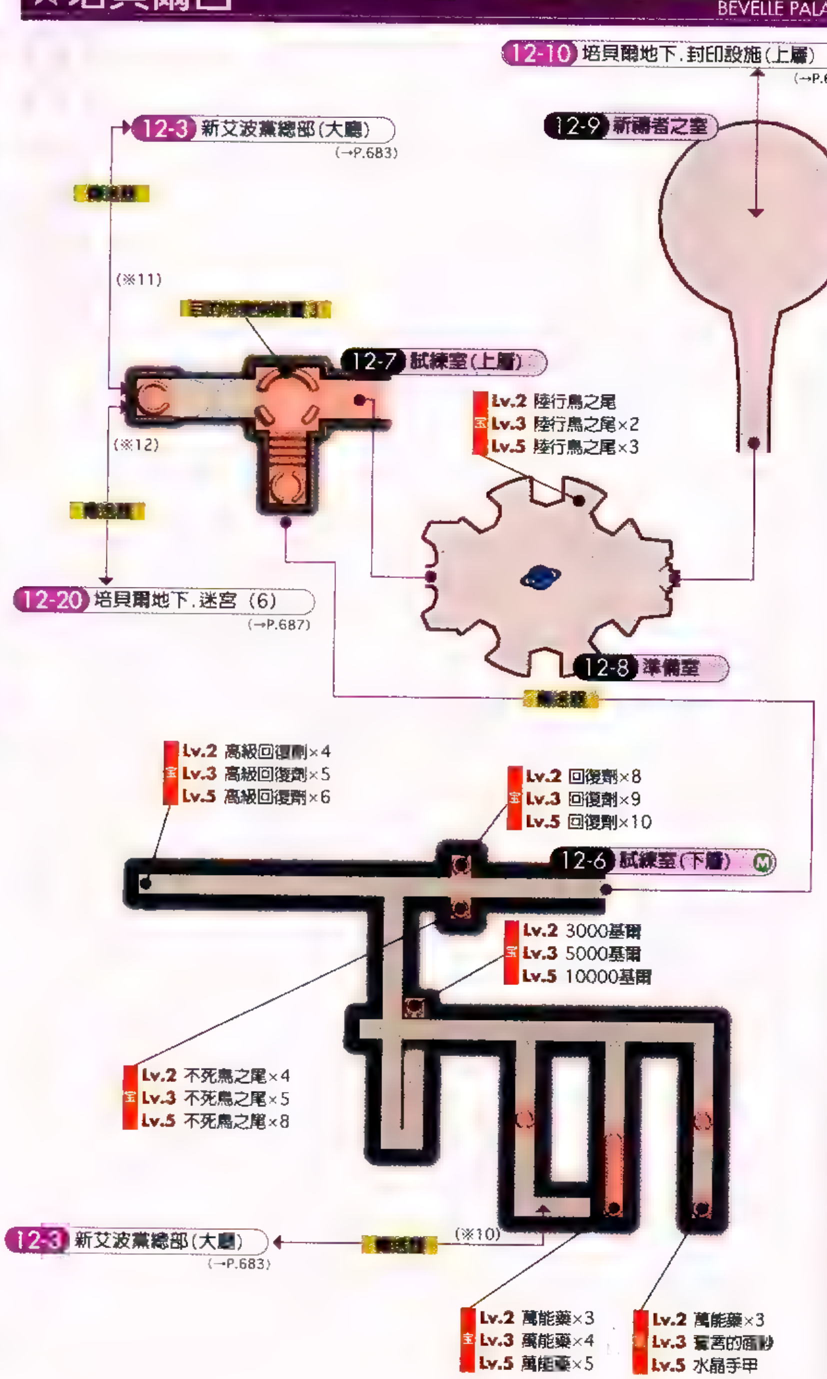
☆新艾波黨總部 NEW YEVON HEADQUARTERS



※◎表示踏上按鈕1(スイッチ1)之後可以通行與地圖間的聯繫
※3……只有STORY Lv.2～3可以通行
※4……只有STORY Lv.5可以通行
※5……STORY Lv.2以後可以通行
※6……目的地變換裝置1設定為A便可通行
※7……目的地變換裝置1設定為B、目的地變換裝置2設定為通常模式(通常モード)，便可通行
※8……目的地變換裝置1設定為B、目的地變換裝置2設定為直達模式(直行モード)，便可通行
※9……STORY Lv.3以後可以通行

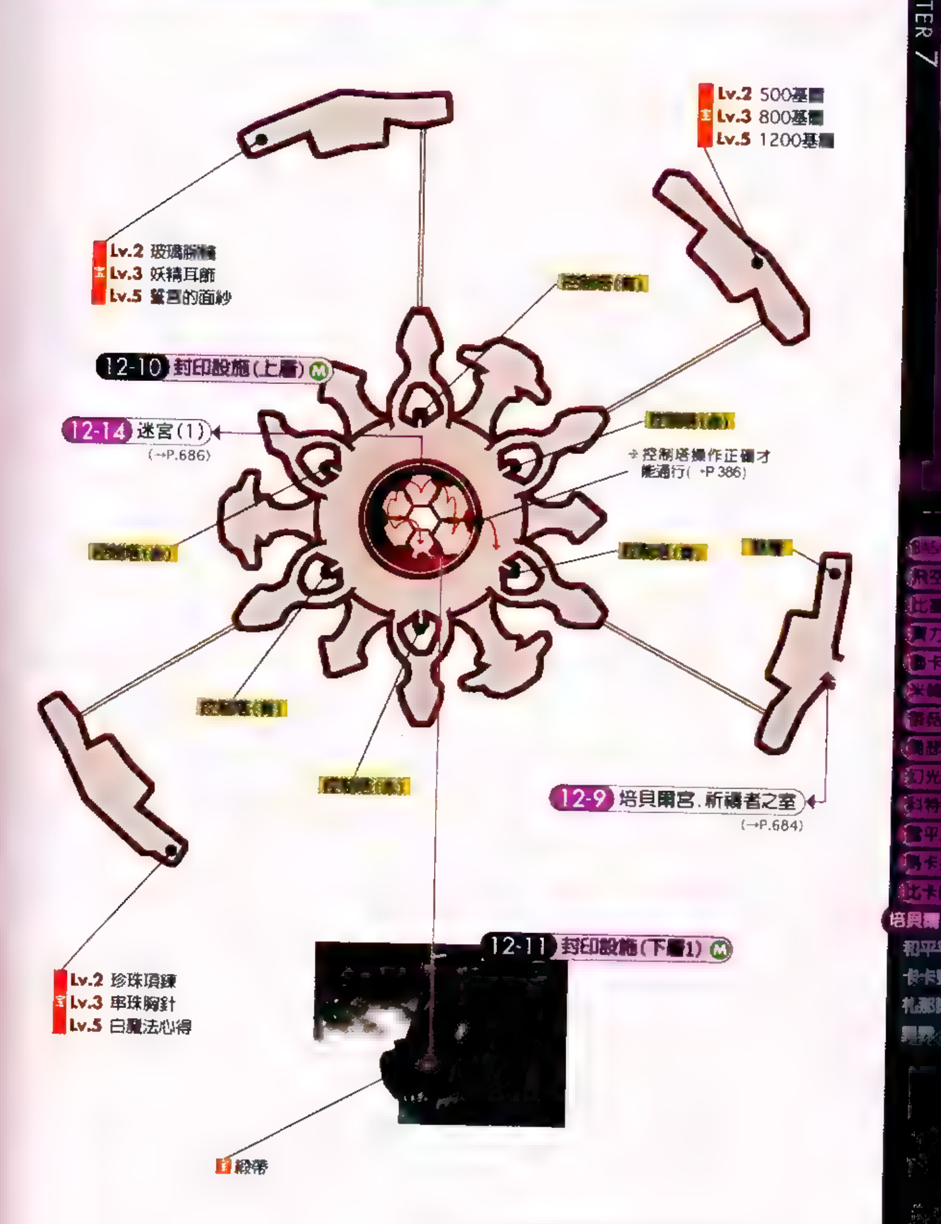
☆培貝爾宮

BEVELLE PALACE



☆培貝爾地下

UNDER BEVELLE



※10……目的地變換裝置2設定為通常模式(通常モード)
※11……目的地變換裝置2設定為直達模式(直行モード)、目的地變換裝置3設定為通常模式(通常モード)以後才能通行
※12……目的地變換裝置2設定為直達模式、目的地變換裝置3設定為「大深度層直行」可以通行





12-13 封印設施(下層3) Ⓜ

寶 激發潛能……

寶 Lv.2 不死鳥之尾×5
Lv.3 不死鳥之尾×6
Lv.5 不死鳥之尾×8

寶 血染的……

(※13)

12-15 迷宮(2) Ⓜ

12-12 封印設施(下層2) Ⓜ

寶 效果配置盤『蹂躪者(ふみにじる者)』

12-17 牢獄

※踏上按鈕4，機械停止便可通行(→P.386)

寶 Lv.2 萬能藥×4
Lv.3 萬能藥×5
Lv.5 萬能藥×6

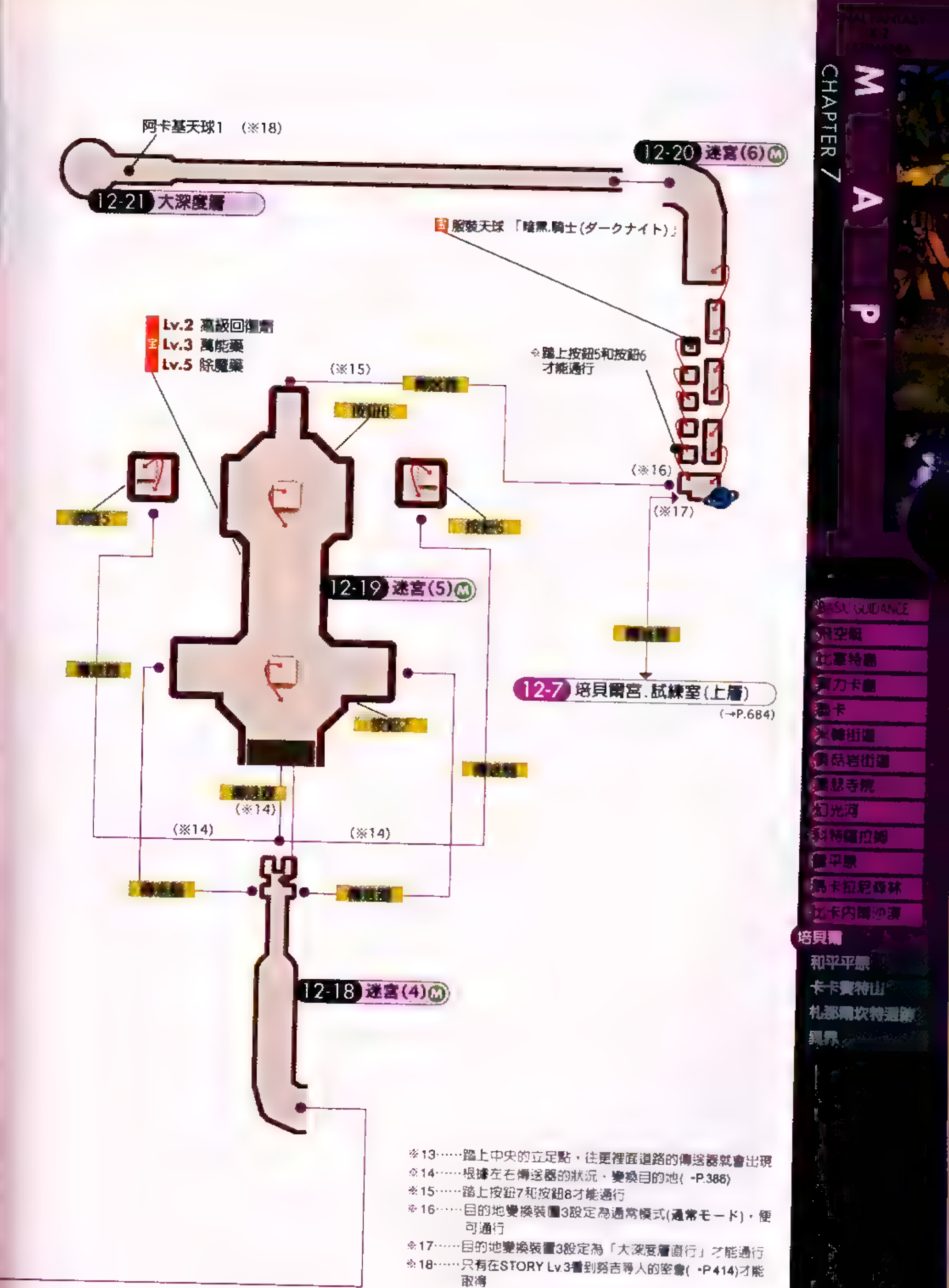
12-14 迷宮(1) Ⓜ

12-16 迷宮(3) Ⓜ

※按鈕2和按鈕3才能通行

12-10 封印設施(上層)
(→P.685)

寶 Lv.2 靈氣藥×4
Lv.3 靈氣藥×5
Lv.5 靈氣藥×6



阿卡基天球1 (※18)
12-21 大深度層
12-20 迷宮(6)
服裝天球「暗黑騎士(ダークナイト)」
宝 Lv.2 高級回復劑
Lv.3 萬能藥
Lv.5 除魔藥
(※15)
※踏上按鈕5和按鈕6
才能通行
(※16)
(※17)
12-19 迷宮(5)
12-7 培貝爾宮.試練室(上層)
(→P.684)
(※14)
(※14)
(※14)
12-18 迷宮(4)
※13……踏上中央的立足點，往更裡面道路的傳送器就會出現
※14……根據左右傳送器的狀況，變換目的地(→P.386)
※15……踏上按鈕7和按鈕8才能通行
※16……目的地變換裝置3設定為通常模式(通常モード)，便可通行
※17……目的地變換裝置3設定為「大深度層直行」才能通行
※18……只有在STORY Lv.3看到努吉蒂人的密會(→P.414)才能取得



和平平原（ナギ平原）

CALM LANDS

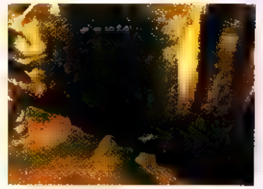
和平平原——P.689

【事件解說】

STORY Lv.1——P.356
STORY Lv.2——P.388
STORY Lv.3——P.415
STORY Lv.4——P.432,440
STORY Lv.5——P.467



歷代大召喚士與「大災厄」決戰、帶來和平節的土地。因機械戰爭而荒廢以來，除了追求究極召喚的召喚士與努力修行的討伐隊員，幾乎沒有任何足跡踏入。但是永遠的和平節到來之後，有兩家公司設置了數種吸引人的節目。還有，因大召喚士激戰而留名的谷底開發觀光計畫案，將平原全部大型娛樂場化。現在，有很多人到此聚集，輕率地遊樂嬉戲。





出現的怪獸

怪獸名稱	STORY Lv. 1	2	3	4	5
和平平原					
アーメット	—	○	○	—	○
ワイルドウルフ	○	○	○	—	—
ダイブベッカー	○	○	—	—	—
イーグル	—	○	○	—	○
スキンク	—	○	○	—	○
バイトワスプ	○	○	—	—	—
ベスパ	—	—	○	—	○
ホワイトプリン	—	○	○	—	○
レッドプリン	—	—	○	—	○
レウコフィラ	—	—	○	—	○
ナスホルン	○	○	—	—	—
バリーヴァルハ	—	—	○	—	○
アーリマン	○	○	—	—	—
デスゲイズ	—	—	○	—	○
ブルーエレメンタル	—	○	○	—	○
ゴーキマイラ	—	—	○	—	○
ヒュージゲル	○	○	○	—	○
バリアブルゲル	—	—	○	—	○

怪獸名稱	STORY Lv. 1	2	3	4	5
クァール	○	○	—	—	—
クィーンクァール	—	○	○	—	○
アダマンタイマイ	—	—	○	—	○
Aレコーダー	—	—	○	—	○
Rレコーダー	—	—	○	—	○
Sレコーダー	—	—	○	—	○
ザルワーン	—	—	○	—	○
ワラン	—	—	—	—	○
ホーント	—	—	○	—	○
リッチ	—	—	—	—	○
バリカー	—	—	○	—	○
タローマティ	—	—	—	—	○
テーヴァ	—	—	○	—	○
アカ・マナフ	—	—	—	—	○
トゥーム	—	—	○	—	○
ヨウジンボウ	—	—	○	—	○
チョコボ（弱）	○	○	—	—	—
チョコボ（強）	—	—	○	—	○

☆和平平原

CALM LANDS

※1……以馬區天球看到特定的影像(→P.432)便可取得
※2……任務【揮灑遺跡內的魔物!(遺跡の魔物をおっぱらえ!)】完成後，調查陸行鳥像(チョコボ人形)便可移動

寶 Lv.5 50000基爾 (※1)

寶 Lv.2 不死鳥之尾×2

(→P.225)

SUB-EVENT
『幫兒子找新娘』
(→P.555)

(※2)

陸行鳥像

13-5 遺跡
(→P.690)

13-6 山谷間的橋
(→P.690)

寶 Lv.5 淨水の指輪

SUB-EVENT
『翼之輪盤』
(→P.566)

SUB-EVENT
『餵猴子』
(→P.570)

寶 Lv.5 超級不死鳥×2

寶 Lv.1 不死鳥之尾

寶 Lv.1 陸行鳥之尾×2

寶 Lv.3 突進鞋

13-3 北部 M

13-2 中央部 M

13-4 設備遺跡
(→P.690)

寶 Lv.3 超級不死鳥

SUB-EVENT
『蜥蜴奔跑』
(→P.564)

寶 Lv.2 陸行鳥羽毛×2

13-1 南部 M

寶 Lv.5 增幅靈氣藥

寶 Lv.3 靈氣藥×3

寶 Lv.1 靈氣藥

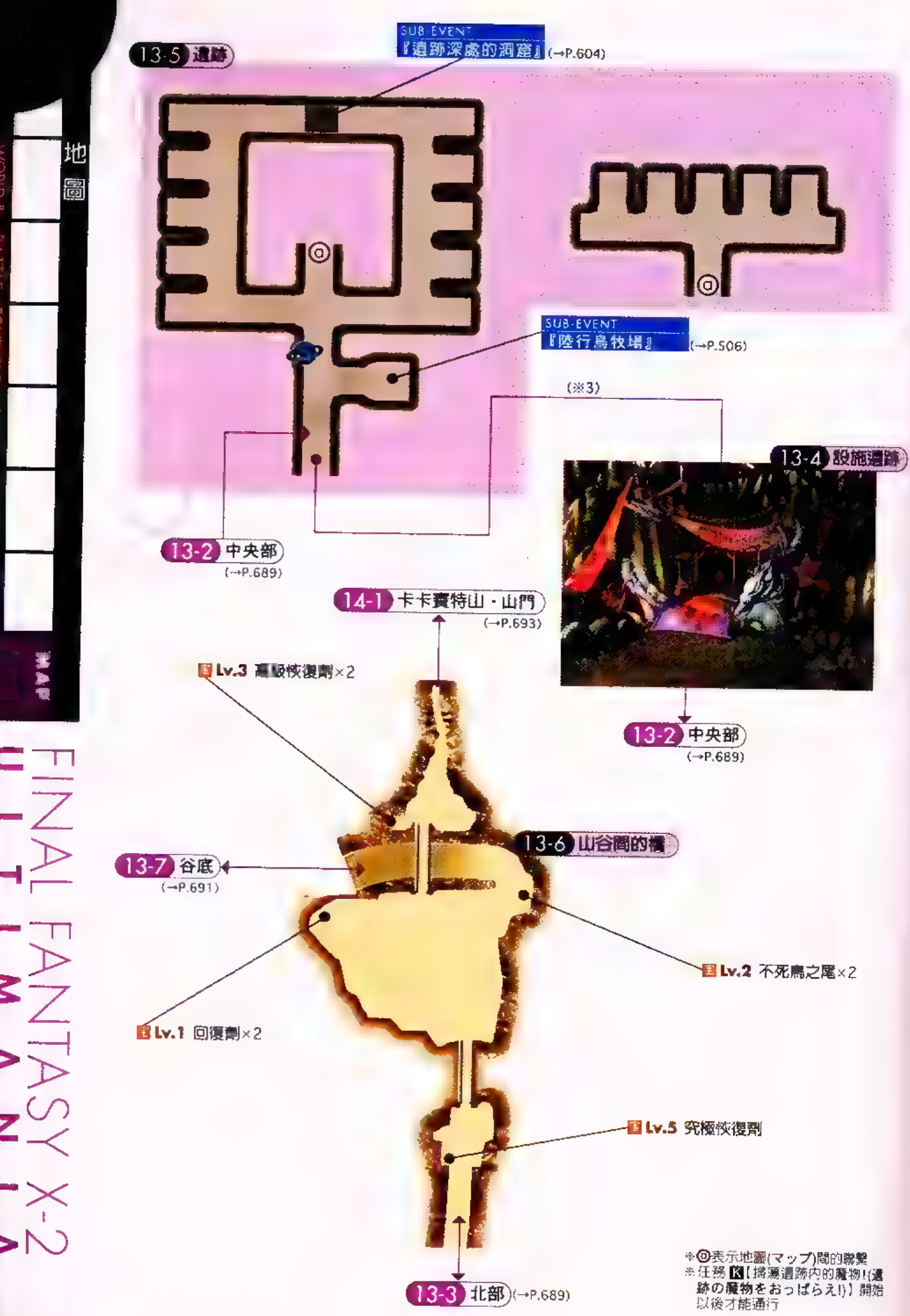
SUB-EVENT
『野狼賽跑』
(→P.562)

SUB-EVENT
『海鷗射擊』
(→P.568)

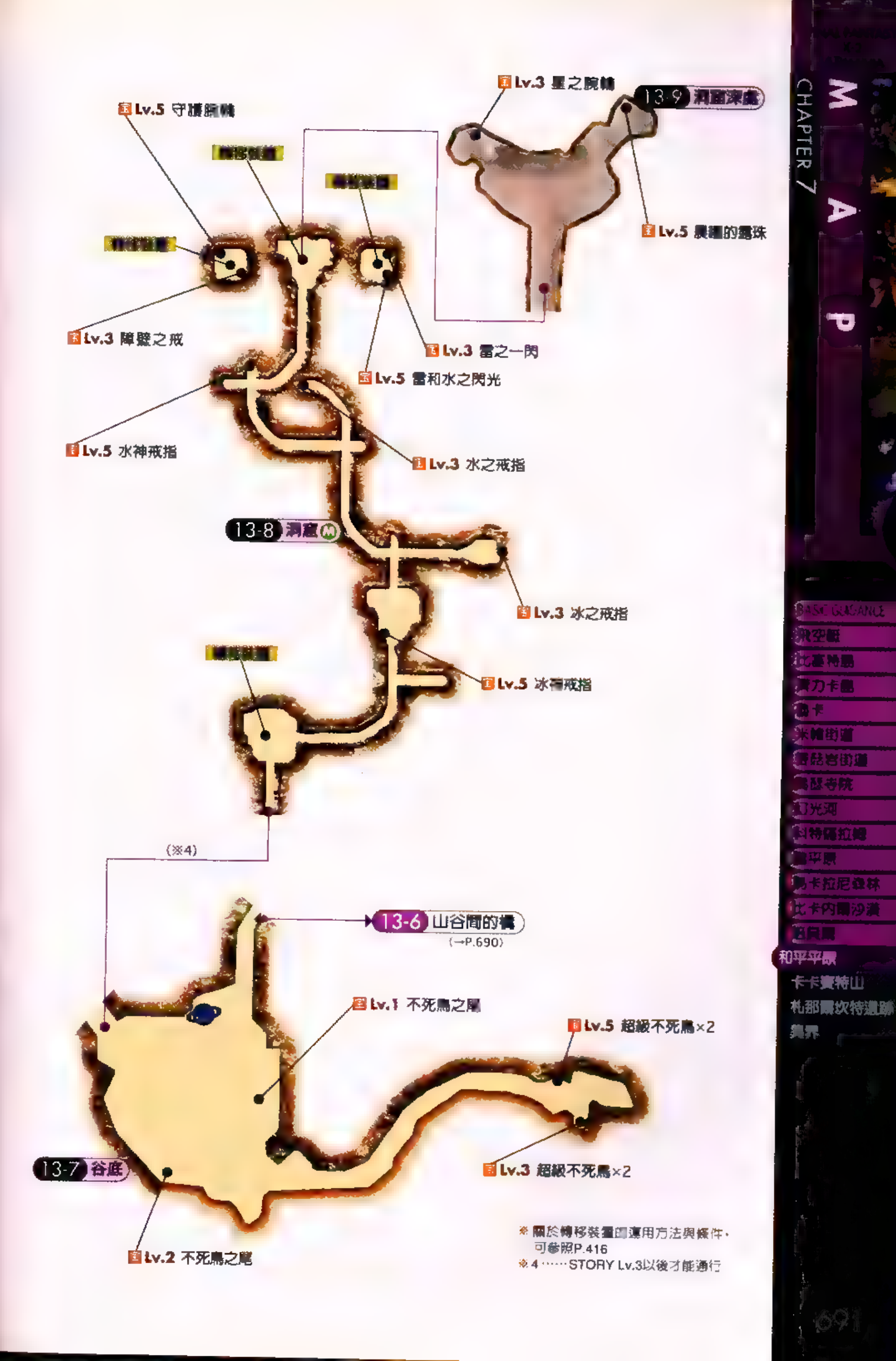
寶 Lv.2 靈氣藥×2

10-14 馬卡拉尼森林．北端(和平平原方面)
(→P.677)

ホ ……從一開始便可利用的浮游車車站 (→P.633)
ホ ……和平平原的故事章節完成，便可以使用浮游車車站
ホ ……取得和平，免費護照後可以使用的浮游車車站



※◎表示地圖(マップ)間的聯繫
※任務 K【掃蕩遺跡內的魔物!(遺跡の魔物をおっぱらえ!)】開始以後才能通行



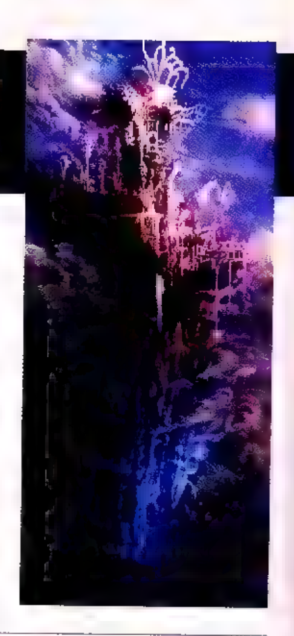
※ 關於轉移裝置的運用方法與條件，可參照P.416
※4……STORY Lv.3以後才能通行



卡卡賽特山 (ガガゼト山)

MT. GAGAZET

【事件解說】



群峰險阻，終年冰雪覆蓋，蘇比拉最北邊的山。對住在此地的隆藏(ロンゾ)族而言，是座應該心存敬畏的聖山，對召喚士而言，是矗立在往聖地札那朗坎特(ザナルカンド)的路上，最後的關口。2年前，優娜將「大災厄」打倒後，山頂附近的祈禱者們都消滅了。由於這個影響，將曾經覆蓋在山頂的雲打散，因此發現了新的遺跡與溫泉。之後，尋寶者的出入也讓隆藏族人感到不快。

＊出現的怪獸

怪獸名稱	STORY Lv. 1	2	3	4	5
卡卡賽特山					
ピコケット	○	○	○	—	—
バシネット	—	—	○	—	○
ホワイトファング	○	○	—	—	—
ルプス	—	—	○	—	○
ベスパ	—	—	○	—	○
イエロープリン	—	○	—	—	—
ペールプリン	○	○	—	—	—
アーリマン	○	○	—	—	—
フライアイ	○	○	—	—	—
デスゲイズ	—	—	○	—	○
タコーバ	○	○	—	—	—
プロトキマイラ	○	○	—	—	—
シャンタク	—	○	—	—	—
ルフ	—	—	○	—	○
ボルトドレイク	—	—	○	—	○
グレータードレイク	—	—	○	—	○
イビリタケ	○	○	—	—	—
ヤマイタケ	—	—	○	—	○
ウルフラマイター	—	—	○	—	○
Aレコーダー	—	—	○	—	○
Rレコーダー	—	—	○	—	○
Sレコーダー	—	—	○	—	○
キャノンバイパー	—	○	—	—	—
ロンゾ若衆	—	—	○	—	—
特級男戦闘員	—	○	—	—	—
特級女戦闘員	—	○	—	—	—
ウノー(ガガゼト山)	—	○	—	—	—
ガリク=ロンゾ	—	—	○	—	—
卡卡賽特遺跡					
ダイブベッカー	○	—	—	—	—
レウコフィラ	—	—	○	—	○
クアトロホーン	○	—	—	—	—
バリーヴァルハ	—	—	○	—	○
アーリマン	○	—	—	—	—
イエローエレメンタル	○	—	—	—	—
ゴーキマイラ	—	—	○	—	○
スパインドレイク	—	—	○	—	○
クィーンクァール	—	—	○	—	○
ボム	○	—	—	—	—
ボリスパイダー	○	—	○	—	○
アダマンタイマイ	—	—	○	—	○
Aレコーダー	—	—	○	—	○
Rレコーダー	—	—	○	—	○
Sレコーダー	—	—	○	—	○
ヘビマシンガン	○	—	—	—	—
男戦闘員	○	—	—	—	—
女戦闘員	○	—	—	—	—
ウノー(ガガゼト遺跡)	○	—	—	—	—
サノー(ガガゼト遺跡)	○	—	—	—	—
ルブラン(ガガゼト遺跡)	○	—	—	—	—

☆卡卡賽特山

MT. GAGAZET

◎表示地圖之間的連繫
※1……可以移動到 登山道路、 登山洞窟(上層)(→P.695)的轉移裝置
※2……可以移動到 山門的轉移裝置

14-2 登山道 M

轉移裝置(登山道)
(※2)

轉移裝置(山門)
(※1)

14-1 山門

14-3 山腰

14-4 祈禱者的斷崖(表)
(→P.694)

13-6 和平平原.山谷間的橋 (→P.690)



Action Point Check

Action Point Check

14-8 登山洞窟(上層)
(→P.695)

※任務的【取得戰鬥服吧!(卡卡賽特山)(戦闘服を手にいれろ!(ガガゼト山))】開始以後才能通行

14-4 祈禱者的斷崖(表) Ⓜ

14-5 祈禱者的斷崖(裏) Ⓜ

※走路靠近便可通行(→P.390)

※STORY Lv.5才能通行

14-3 山頂
(→P.693)

宝 聖靈藥

※Ⓑ表示地圖(マップ)間的聯繫

※只有在沒有按●、緩步走的情況下方可通過(→P.390)

宝 白色披肩

宝 不死鳥之尾

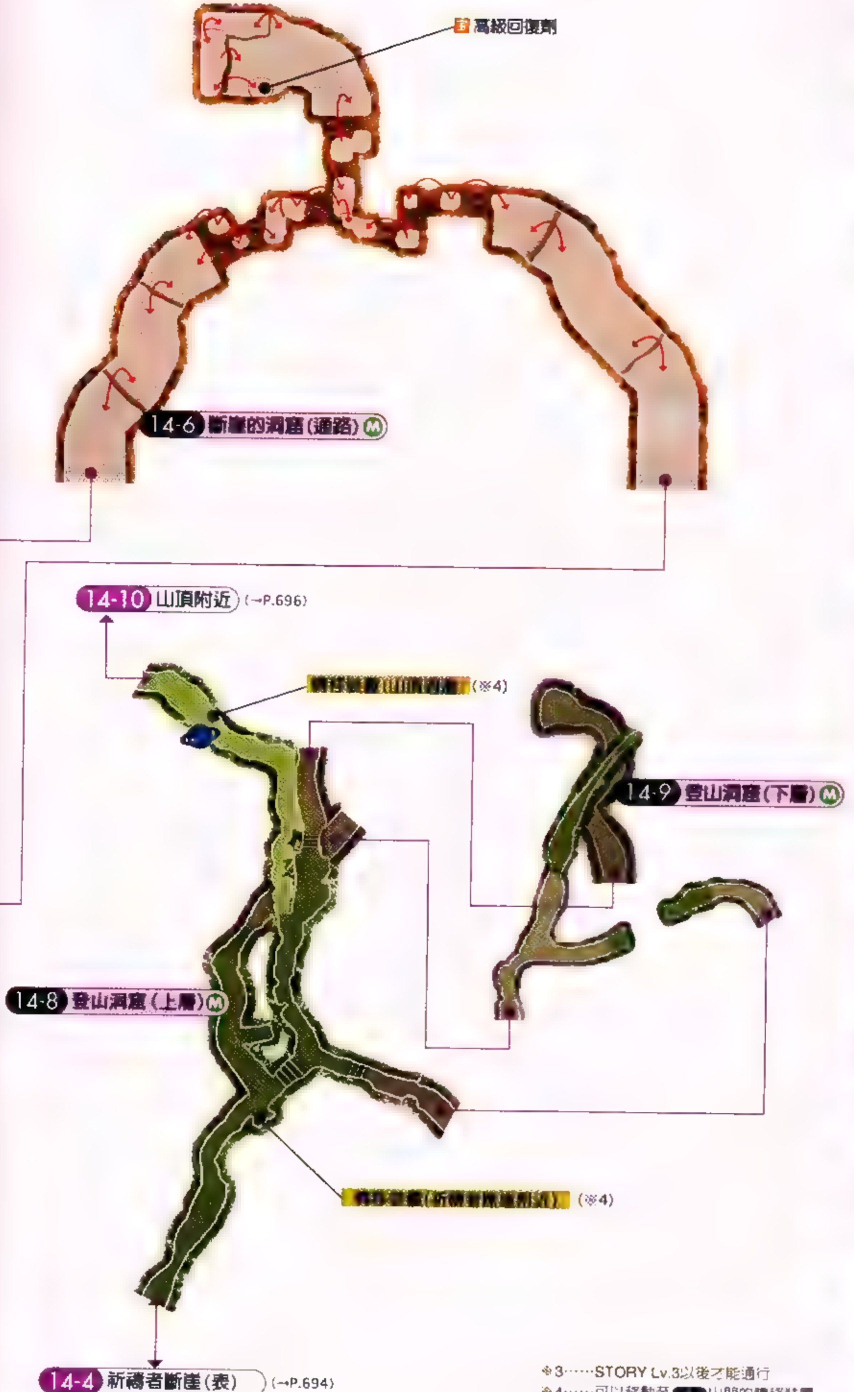
14-7 斷崖的洞窟(小房間) Ⓜ

Action Point Check

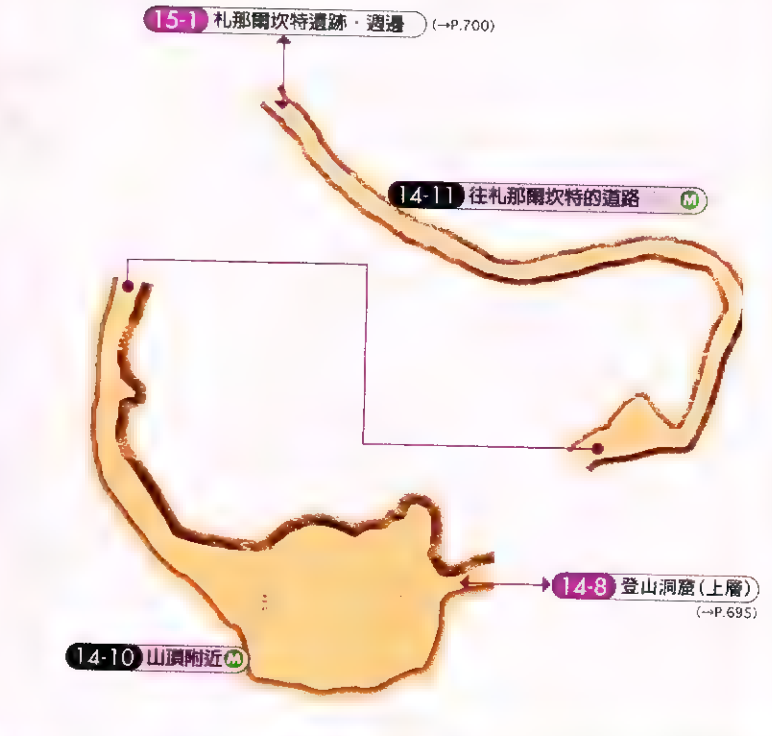
(※3)

14-13 卡卡塞特遺跡.下部(1)
(→P.697)

FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA



※3……STORY Lv.3以後才能通行
※4……可以移動至山門的轉移裝置



☆卡卡賽特遺跡

FLOATING RUINS



14-17 下部(2) (→P.698)

14-16 內部(3) Ⓜ

14-17 下部(2) (→P.698)

14-15 內部(2) Ⓜ

冰之戒指

14-14 內部(1) Ⓜ

※按下按鈕(スイッチ)1和按鈕2之後才能通行內部

超級不死鳥

聖靈藥

14-13 下部(1) Ⓜ

(※5)

14-5 祈禱者的斷崖(裏) (→P.694)

※5……STORY Lv.3以後才能通行

14-20 天球之室

14-19 水之大廳

寶 尊敬腰帶(※6)

14-18 最上部 Ⓜ

14-17 下部(2) Ⓜ

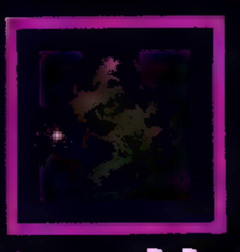
寶 炎之戒指

14-15 内部(2)
(→P.697)

寶 星之項鍊

14-16 内部(3)
(→P.697)

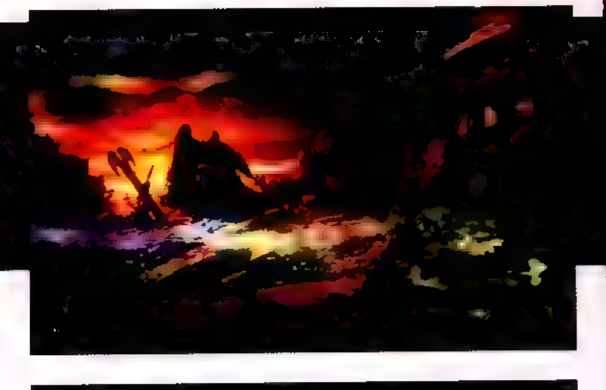
※Ⓒ表示地圖間的聯繫
※6……在任務中【與露布蘭一夥競爭！(ルブラン一味と競争！)】，無法在時間內攀登頂，則STORY Lv.3以後才能取得。但是，在STORY Lv.1打開寶箱，則無法取得

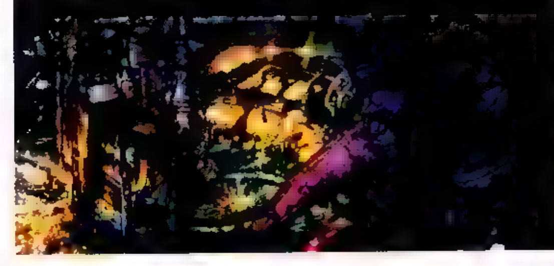


札那爾坎特遺跡(ザナルカンド遺跡)

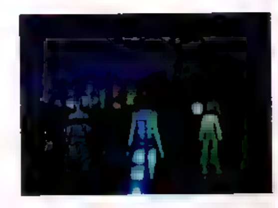
ZANARKAND RUINS

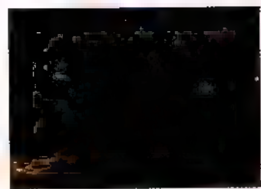
【事件解說】





1000年前繁華的城市，札那爾坎特的遺跡。長久以來，被艾波寺院推崇為打倒「大災厄」唯一手段沉眠的聖地。艾波教瓦解的現在，受到真實運動的影響，眼見越多參訪者知道了歷史真相，寺院便開始發展觀光業。結果，因觀光客與天球獵人而熱鬧，反而忘了聖地的意義。象徵遺跡的建築物艾波＝廣場，在內部最近猴子大量繁殖，引起了新的問題。



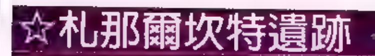


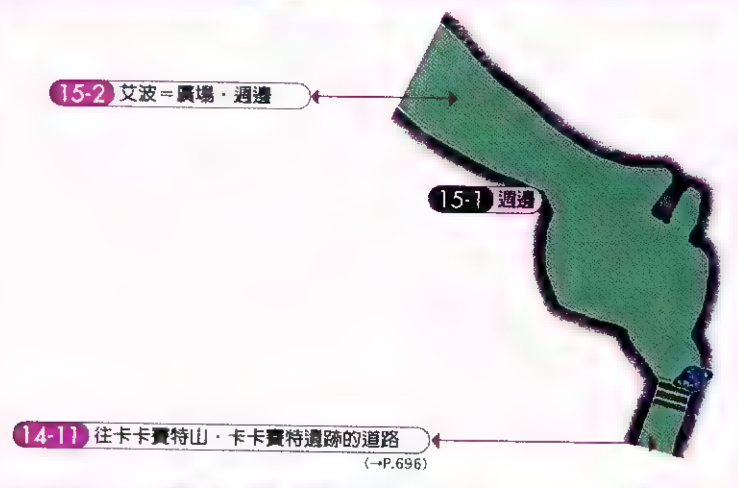
＊出現的怪獸

怪獸名稱	STORY Lv. 1	2	3	4	5
艾波＝廣場					
ゲッコー	○	○	―	―	―
アノール	―	○	○	―	○
ナスホルン	○	○	―	―	―
ホワイトエレメンタル	○	○	―	―	―
ダクマッツ	―	―	○	―	○
ヤマイタケ	―	―	○	―	○
ベヒーモス	○	○	―	―	―
あばれオチュー	―	―	○	―	○
アイアンサイド	―	―	○	―	○
秘宝のガーディアン	○	―	○	―	○
Aレコーダー	―	―	○	―	○
Rレコーダー	―	―	○	―	○
Sレコーダー	―	―	○	―	○
ショットパイソン	○	―	―	―	―
上級男戦闘員	○	―	―	―	―
上級女戦闘員	○	―	―	―	―

WORLD & CHARACTER　BATTLE SYSTEM　EQUIPMENT & ITEM　MONSTER　SCENARIO　SUB EVENT　MAP

☆札那爾坎特遺跡 ZANARKAND RUINS



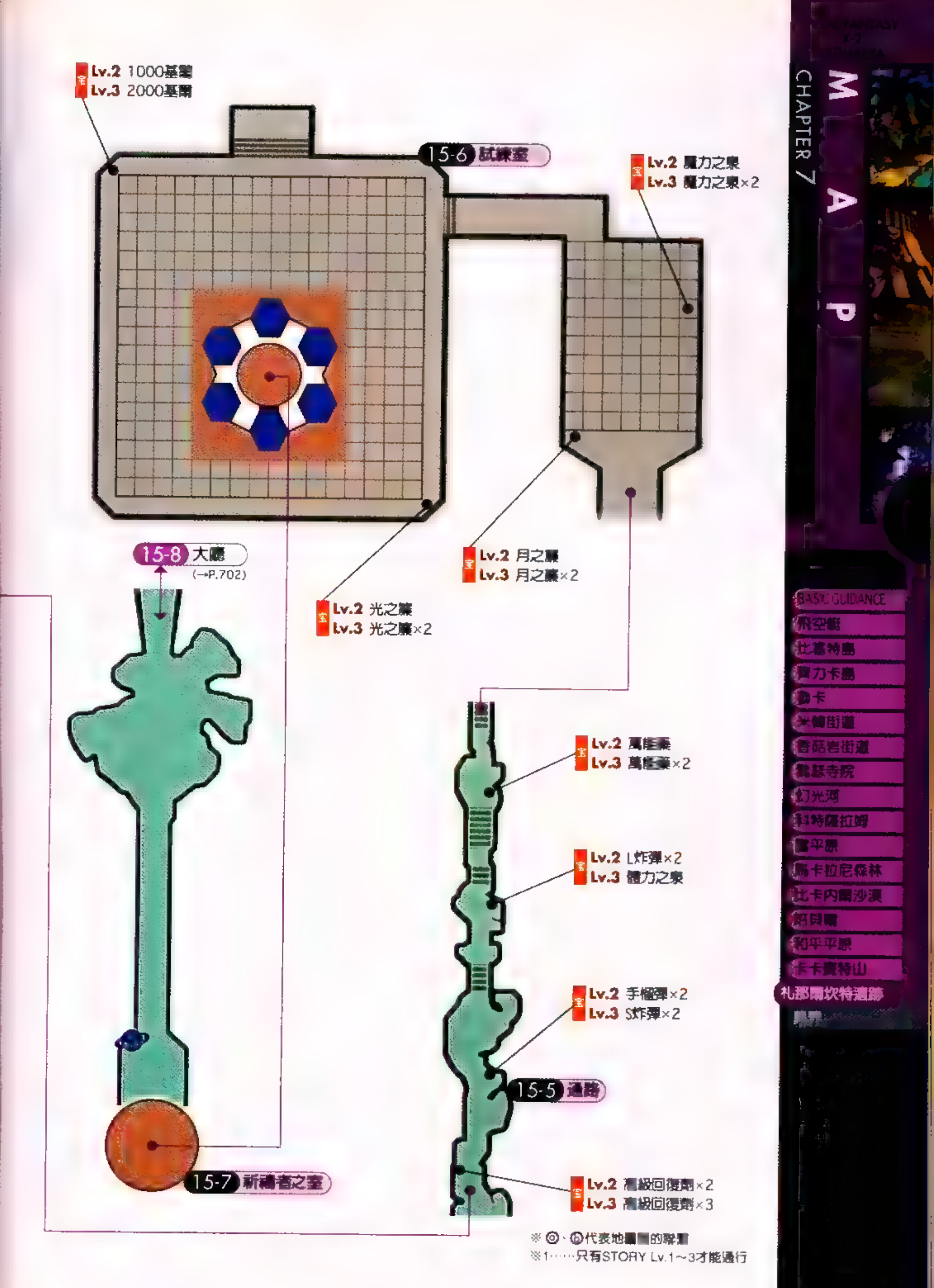


☆艾波＝廣場 THE DOME

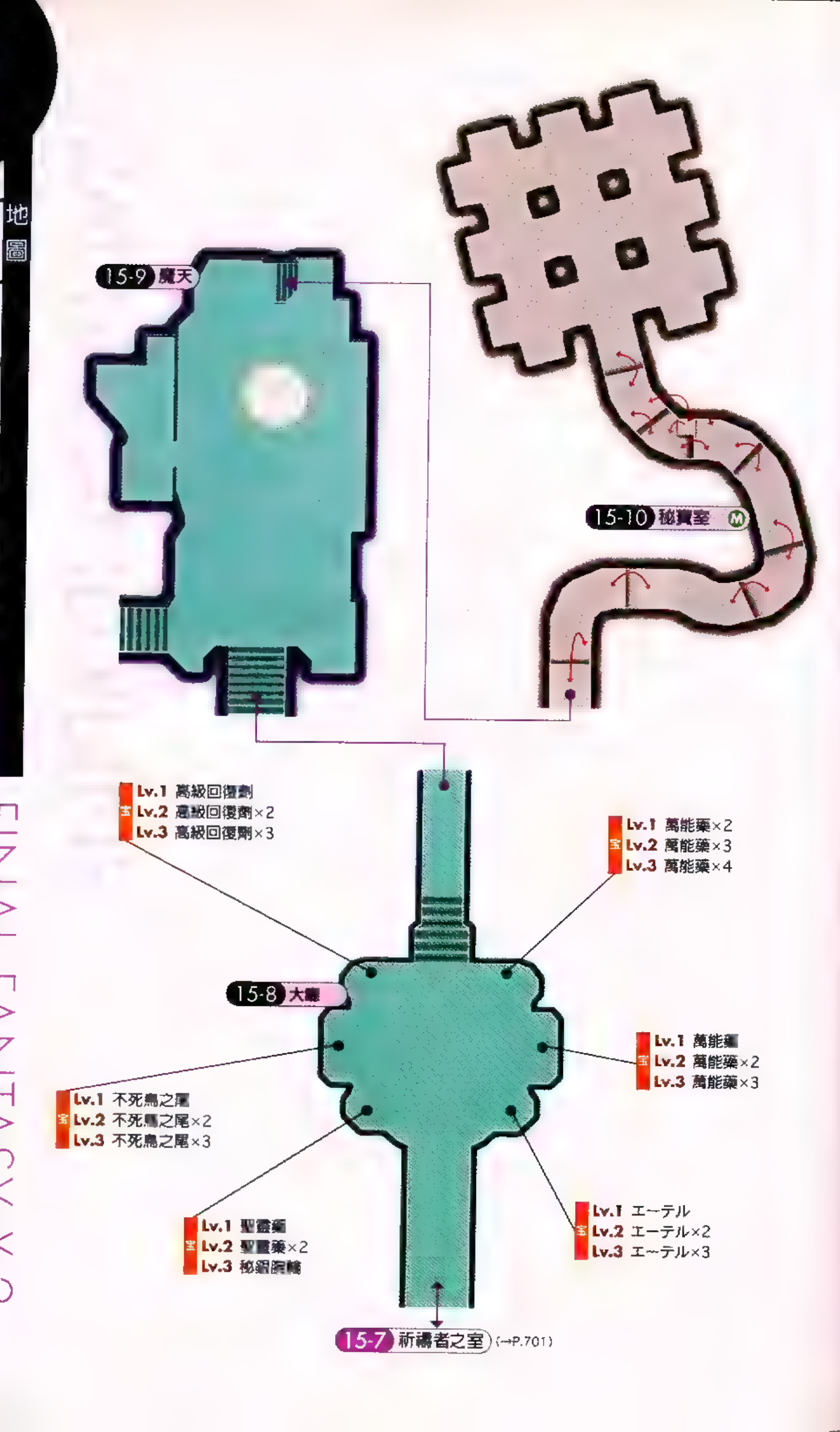




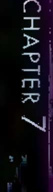
FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA



Lv.2 1000基爾
Lv.3 2000基爾
15-6 試練室
Lv.2 魔力之泉
Lv.3 魔力之泉×2
Lv.2 月之簾
Lv.3 月之簾×2
15-8 大廳
(→P.702)
Lv.2 光之簾
Lv.3 光之簾×2
Lv.2 萬能藥
Lv.3 萬能藥×2
Lv.2 L炸彈×2
Lv.3 體力之泉
Lv.2 手榴彈×2
Lv.3 S炸彈×2
15-5 通路
15-7 祈禱者之室
Lv.2 高級回復劑×2
Lv.3 高級回復劑×3
※◎、ⓑ代表地圖間的聯繫
※1……只有STORY Lv.1～3才能通行
CHAPTER 7
MAP
BASIC GUIDANCE
飛空艇
比薩特島
盧力卡島
米赫街道
蘑菇岩街道
幻光河
馬卡拉尼森林
比卡內爾沙漠
卡卡賁特山
札那爾坎特遺跡



地圖
WORLD & CHARACTER
BATTLE SYSTEM
EQUIPMENT & ITEM
MONSTER
SCENARIO
SUB EVENT
MAP
FINAL FANTASY X-2
ULTIMANIA
15-9 魔天
15-10 秘寶室
15-8 大廳
15-7 祈禱者之室 (→P.701)
宝 Lv.1 高級回復劑
Lv.2 高級回復劑×2
Lv.3 高級回復劑×3
宝 Lv.1 萬能藥×2
Lv.2 萬能藥×3
Lv.3 萬能藥×4
宝 Lv.1 萬能藥
Lv.2 萬能藥×2
Lv.3 萬能藥×3
宝 Lv.1 不死鳥之尾
Lv.2 不死鳥之尾×2
Lv.3 不死鳥之尾×3
宝 Lv.1 聖靈藥
Lv.2 聖靈藥×2
Lv.3 秘銀腕輪
宝 Lv.1 エーテル
Lv.2 エーテル×2
Lv.3 エーテル×3



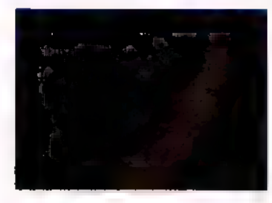
異界 THE FARPLANE

異界 ―― P.704

【事件解說】

STORY Lv.3 ―― P.409
STORY Lv.5 ―― P.470

與各寺院的祈禱者像空下的大洞相通，不屬於這世界的場所。一般稱之為「死者的世界」，與在科特薩拉姆的入口「與死者相會的場所」是否相同還不確定。然而，既深且廣的幻想花園與遠遠就看得見的瀑布，就是2年前造訪從科特薩拉姆進入的異界風景。或許可以在心中想像已死去的親人、傾耳靜聽他們的聲音。





✱出現的怪獸

怪獸名稱	STORY Lv. 1	2	3	4	5
異界					
ティンダロス	—	—	—	—	○
ダークエレメンタル	—	—	—	—	○
ガグ	—	—	—	—	○
アースウォーム	—	—	—	—	○
ルブルムドラゴン	—	—	—	—	○
モルボルグレート	—	—	—	—	○
ボルケーノ	—	—	—	—	○
アダマントータス	—	—	—	—	○
オメガウェポン	—	—	—	—	○
アジ・ダハーカ	—	—	—	—	○
ワラン	—	—	—	—	○
アラースト	—	—	—	—	○
ワイト	—	—	—	—	○
リッチ	—	—	—	—	○
ジャヒー	—	—	—	—	○
タローマティ	—	—	—	—	○
アエーシュマ	—	—	—	—	○
アカ・マナフ	—	—	—	—	○

怪獸名稱	STORY Lv. 1	2	3	4	5
モニュメント	—	—	—	—	○
ドルメン	—	—	—	—	○
シヴァ	—	—	—	—	○
アニマ	—	—	—	—	○
ドグ	—	—	—	—	○
マグ	—	—	—	—	○
ラグ	—	—	—	—	○
ヴェグナガン(尻尾)	—	—	—	—	○
ヴェグナガン(脚)	—	—	—	—	○
ターレットA	—	—	—	—	○
ターレットB	—	—	—	—	○
ターレットC	—	—	—	—	○
ヴェグナガン(コア)	—	—	—	—	○
ブルワークR	—	—	—	—	○
ブルワークL	—	—	—	—	○
ヴェグナガン(頭)	—	—	—	—	○
リダウトR	—	—	—	—	○
リダウトL	—	—	—	—	○
?????	—	—	—	—	○



☆異界

THE FARPLANE

16-1 通往異界的道路(比塞特寺院)

從飛空艇

活動岩石

宝 Lv.5 超級回復劑×2 (※1)

16-6 異界深淵 (→P.708)

活動岩石的裝置

(4)在四個地方有活動岩石，坐上去便會移動，到達一定的場所也會回來。前進時只不過是個障礙，就避開通過吧。還有，四個活動岩石之中有一個有寶箱(寶箱出現的位置每次都有不同)，有寶箱的岩石，即使乘坐也不會移動。

※1……四個地方有某個地方有寶箱(每次搜索地圖都不同)

16-2 通往異界的道路(貴力卡寺院)

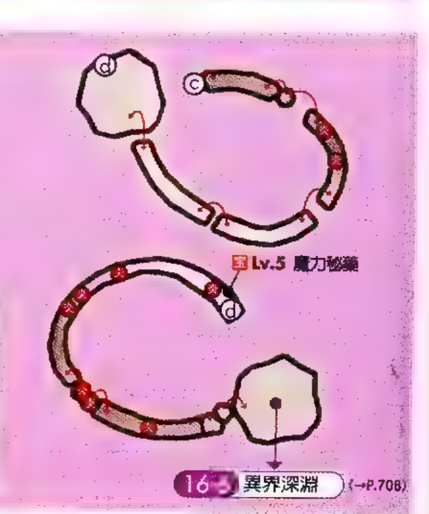
從飛空艇



●……環繞火焰

環繞火焰(めぐる炎)的裝置

接觸從地面噴出的火焰五次，在接觸火焰之前，讓旁邊任何一個的回到原狀吧(哪個返回原狀是隨機決定的)。火焰是定時噴出的，所以最好算準時間踏步穿過。



16-3 通往異界的道路(喬瑟寺院(ジョゼ寺院)) Ⓜ

從飛空艇
ⓔ
ⓕ
※通行條件參照左下的方塊
漂浮岩(漂う岩)
按鈕
16-6 異界深淵
(→P.708)
Lv.5 增幅靈氣藥(エーテルターボ)×2
空寶箱(からっぽの箱)
活動岩石(動く岩)

✪ 漂浮岩(漂う岩)的裝置

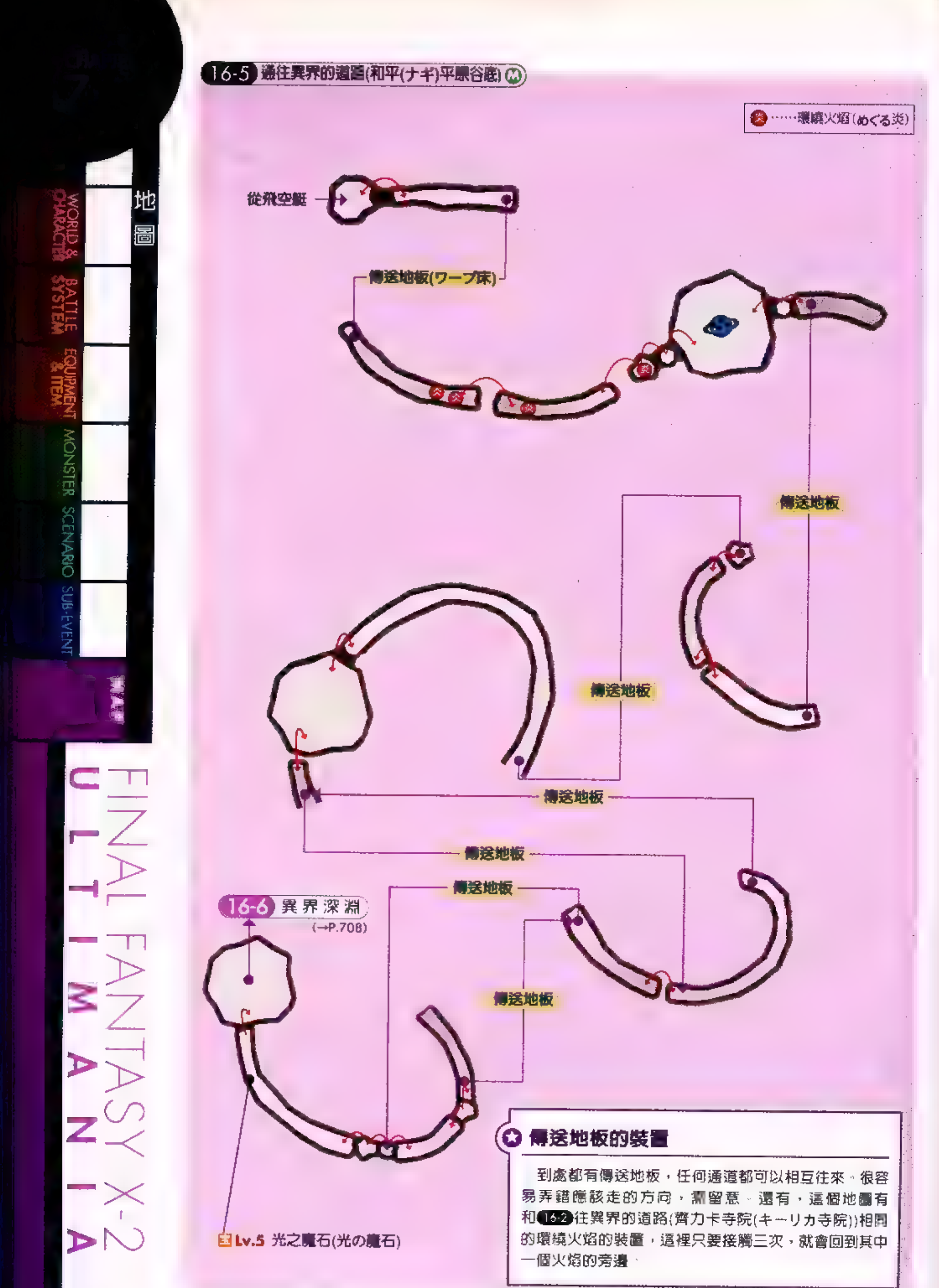
在●地點，道路中斷，無法繼續前進。●地點的三個漂浮岩，朝旁邊浮著的三個立足點個別撞看看吧。若將漂浮岩完全撞中適當的立足點，就可以用跳躍的方式，向先前中斷的道路繼續前進。撞錯漂浮岩的立足點，可以到最近的按鈕，踩下去就可以恢復原狀。正確答案是，從朝向右邊的岩石開始，個別撞向1、2、3號的立足點。

16-4 通往異界的道路(培貝爾地下(アンダーベベル)) Ⓜ



※ⓔ～ⓗ表示地圖之間的聯繫

16-5 通往異界的道路(和平(ナギ)平原谷底) Ⓜ



傳送地板的裝置

到處都有傳送地板，任何通道都可以相互往來。很容易弄錯應該走的方向，請留意。還有，這個地圖有和 16-2 往異界的道路(齊力卡寺院(キーリカ寺院))相同的環繞火焰的裝置，這裡只要接觸三次，就會回到其中一個火焰的旁邊。

ULTIMANIA COLUMN 【通往異界的道路的構造】

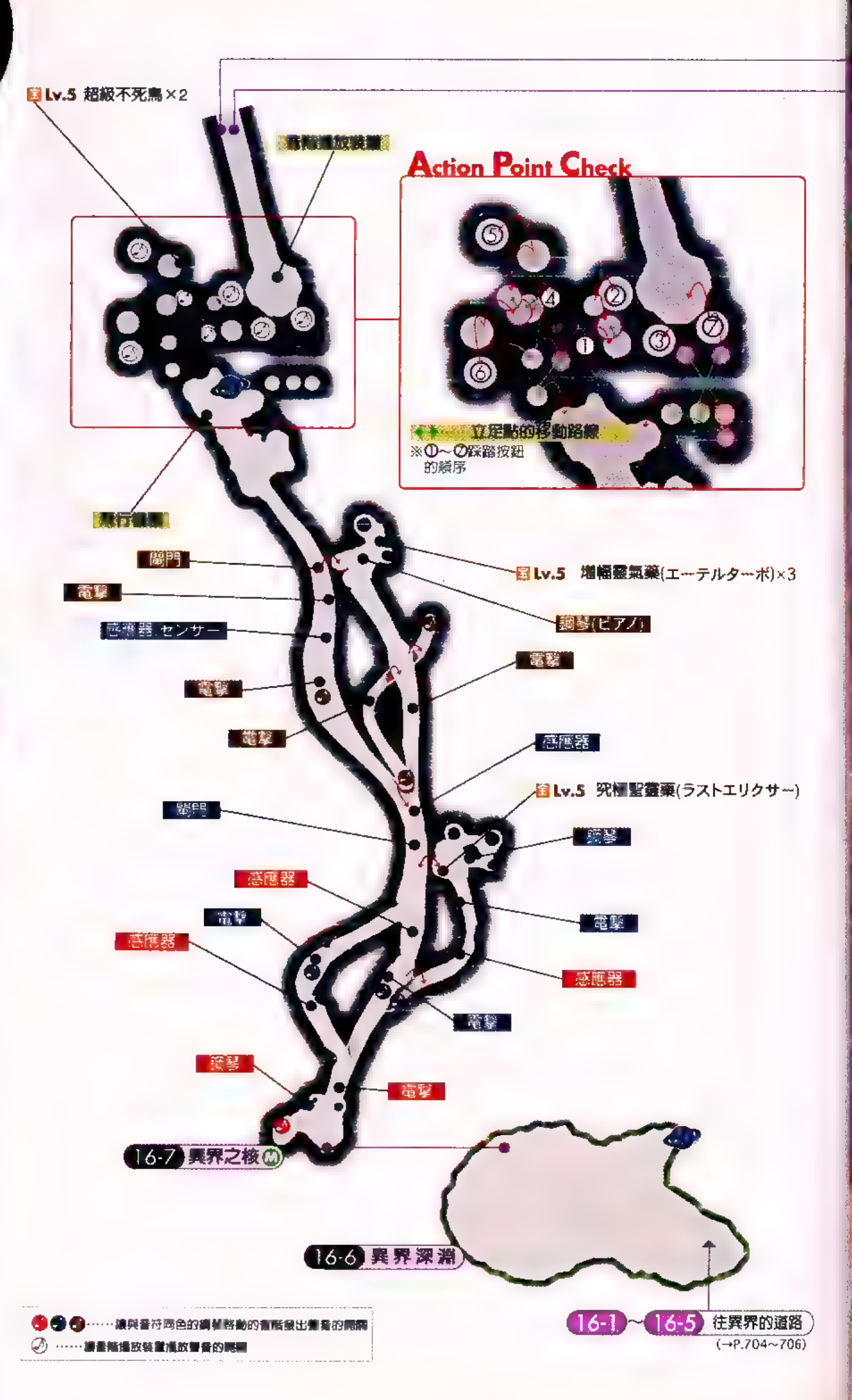
通往異界的道路是可以從各地打開的洞穴尋得，從洞穴通過不同的道路，好不容易才能到達異界深淵。這些道路似乎是獨立體，然而16-1～16-5所構成的道路，就如同下圖一般。還有，從(和平的洞穴探尋時，能夠以傳送地板移動至地圖16-1～16-4。



←比方說：從探尋比塞特寺院的洞穴，下方也可以看得到從齊力卡寺院的洞穴進到異界的路。

＊顏色和地圖的對應

- ……16-1通往異界的道路(比塞特寺院(ビサイド寺院))
- ……16-2通往異界的道路(齊力卡寺院(キーリカ寺院))
- ……16-3通往異界的道路(喬瑟寺院(ジョゼ寺院))
- ……16-4通往異界的道路(培貝爾地下(アンダーベベル))
- ……16-5通往異界的道路(和平平原谷底)
- ……所有的地圖共通


Lv.5 超級不死鳥×2
Action Point Check
立足點的移動路線
※①～⑦踩踏按鈕的順序
閘門
電擊
感應器.センサー
電擊
電擊
Lv.5 增幅靈氣藥(エーテルターボ)×3
鋼琴(ピアノ)
電擊
感應器
Lv.5 究極聖靈藥(ラストエリクサー)
電擊
感應器
電擊
感應器
電擊
感應器
電擊
電擊
16-7 異界之核
16-6 異界深淵
16-1～16-5 往異界的道路
(→P.704～706)

✪ 異界之核的裝置

16-7 異界之核有許多的裝置。在這之中也有需強敵的戰鬥，盡可能解除裝置再前進吧。

●鋼琴

輸入正確的音階，可以解除所對應的裝置（地圖上顏色相同的東西）。欲了解正確的音階，踩上鋼琴所對應的1～3個按鈕就行了。

●按鈕

踩到便會發出聲音的按鈕。所發出的聲音是啓動鋼琴的部分音階，或是音階播放裝置所發出來的聲音（參照左頁）。

●電擊

從左右的柱子會定期形成電擊障壁，碰到障壁會被彈開，趁電擊消失之際趕快通過吧。還有，若在入口附近觸電，則會與歐米加兵器戰鬥，須注意。

●感應器

一觸碰到腳下的感應器，就會被附近漂浮的機器用雷射攻擊，而會被吹走。但是，因為雷射可以跳躍動作閃避，所以只要按著×鈕移動就沒問題。

●閘門

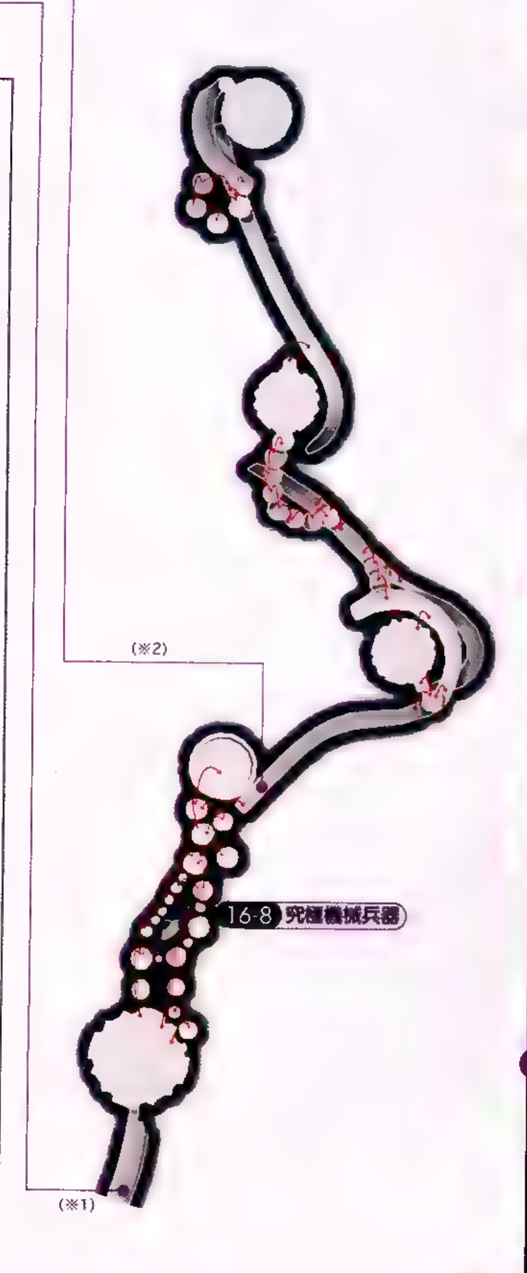
只要靠近閘門就會出現邪龍達哈克，並與之戰鬥。打倒牠，裝置就會解除，但是邪龍達哈克是個狠角色，最好是不經由戰鬥，利用鋼琴來解除裝置。還有，閘門一經解除，即閘門靠近我方的裝置也不會起作用。

●飛行機器

可以確認周邊的情況、取消音階播放裝置所記錄的按鈕順序。仔細看一下周圍，按鈕會依序發光，因此按照此順序踩按鈕，即可解除音階播放裝置。

●音階播放裝置

若已踩踏過周圍的按鈕，則在踩音階播放裝置時會播放相同順序的聲音。若播放出正確的旋律，裝置就會解除；如果弄錯，就會出現邪龍達哈克，並進入戰鬥。踩踏按鈕的順序，請參照P.708的放大圖。



※1……打倒究極機械兵器尾巴尾巴之前可以通行
※2……打倒究極機械兵器尾巴尾巴之後才可通行

SECRET

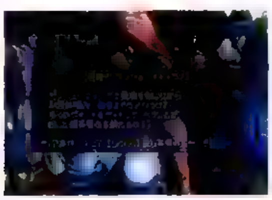


：FFX-2的60個秘密

接著要介紹包括隱藏要素、實用技巧、名場面以及各種怪現象：合計60種的「秘密」。了解這些秘密提昇身為「FFX-2」玩家的熟練度吧！

01 「變強後重新遊戲」裡繼承的要素

讀取結局之後做成的遊戲檔案，並以「變強後重新遊戲」來進行遊戲的話，以下的各種要素會繼承結局時的狀態。不過有些要素並不是直接繼承，例如「辛拉君的人物事典」就算在結局時已經讓50名人物全部登錄上去了，在重新遊戲的時候直到STORY Lv.4之前「修因」的項目都不會出現；大赤屋的欠債也會變成剩下的債務+1000基爾的狀態。



←在得到金剛石的狀態下以「變強後重新遊戲」開始的話，貝克雷姆的紀錄會變的相當可怕……

＊「變強後重新遊戲」所繼承的要素

- ●遊戲時間
- ●遊戲回數
- ●達成率
- ●所持效果配置盤
- ●在效果配置盤上設置的服裝天球位置(「上路新手」除外)
- ●所持有的服裝天球(包括修得技能以及獲得的AP)
- ●所持有的重要物品(只有阿爾貝特語辭典、特殊服裝的限界突破道具、魔導舞蹈大全上下卷)
- ●所持有的裝備品
- ●所持有的基爾
- ●大赤屋的負債(→P.713)
- ●支線劇情「水中格鬥球」的各種紀錄
- ●支線劇情「射擊遊戲」的最高紀錄(任務F【挑戰！射擊遊戲！】)
- ●支線劇情「辛拉君的魔物事典」「辛拉君的人物事典」登錄狀況
- ●支線劇情「魯卡劇場」的音樂&影像天球蒐集狀況
- ●怪物的集魂數

02 達成率達到100%時……？

當達成率達到100%，並迎向堤達復活結局的時候，會在製作人員名單過後追加在札那爾坎特遺跡的場景。並且無論哪個結局，在最後顯示「THE END」的畫面時，會出現「THANK YOU FOR PLAYING！」的文字。

←在札那爾坎特遺跡的回憶之丘對話的優娜與堤達。

➡結局後的「THE END」畫面會追加這個訊息。

03 可以用●鈕來跳過劇情場景

遊戲中大部分的場景，都可以在暫停時按下●鈕來跳過特定的部分。在進行像「變強後重新遊戲」想加快遊戲速度的時候，可以利用這個方法將已經看過的劇情省略；不過並不建議什麼場景都跳過去，跳過的場景中有提昇達成率的語音(→P.487)時，此時達成率將不會改變。尤其是想將達成率達到100%的玩家更是要注意。



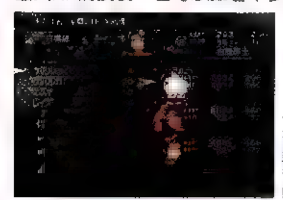
←如果像這樣在畫面右下角顯示了按鈕的說明，就表示這個場景可以跳過。

SECRET 60

04 提昇回復HP或MP的方法

HP會在換裝時依其比率而改變，而所剩HP與會依照比率變動；所以在回復同樣數量的HP時，自然是以最大HP較低的服裝效率較好(MP的回復也是一樣)。

這裡重要的，是自選單畫面使用「白魔法」回復我方單體的時候；如果在選單畫面使用白魔法系的技能時，這名角色會自動換裝成為白魔導士。由於白魔導士的最大HP較低，所以只要讓角色回復自己的HP，就沒有必要特地為了降低最大HP而換裝，也可以節省不少時間。



⬅當3個人的服裝都是戰士的時候，讓優娜使用「回復」會發現此時只有優娜的最大HP變低。

05 活用「辛拉君教教我！」的小知識

在 04 飛空艇艦橋和辛拉對話並選擇「辛拉教教我！」，就可以觀看關於基本系統、效果配置盤、技能、世界設定等種種項目的解說。平常在這些解說途中按下START鈕會有暫停的效果；但是只有在「效果配置盤使用方法」及「技能學習方法」當中可以中斷解說並回到上一個畫面。



⬅選擇「辛拉君教教我！」之後顯示的畫面；可以選擇的選項高達30種以上。

06 快速購入&販賣道具的方法

在商店大量購買道具的時候，將方向鍵或是左類比控制器輸入⬆，可以讓個數一次增加10個；但是買賣數量為99的時候不輸入⬆而請輸入⬈吧。這麼一來數量會一次增加11個，可以縮短到僵99個的時間。(參照下列記載)

＊數量根據輸入方向不同而產生的變化

輸入	個數變化
⬆	1→11→21→31→41→51→61→71→81→91→99
⬈	1→12→23→34→45→56→67→78→89→99

07 不換裝為歌姬就完成任務的方法

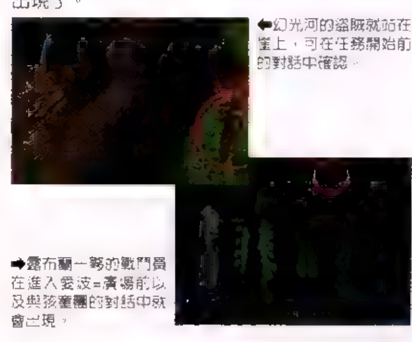
在任務1【效果配置盤奪回作戰！】和露布蘭戰鬥時，我方第一個行動被限制為「讓優娜換裝成為歌姬」。但是若等到優娜的HP變為0，就可以不變身成歌姬繼續戰鬥。不過就算這樣打倒露布蘭，戰鬥結束後優娜一樣會換上歌姬的衣服開始跳舞。



⬅只要優娜陷入無法戰鬥的狀態，就不必換裝了。

08 在襲擊前就被發現的盜賊與戰鬥員們

優娜等人在任務C【護衛輸送車！】和4【獲得寶物天球！】中分別會與盜賊、戰鬥員發生戰鬥；但是這些敵人在戰鬥前的對話等等場景就會出現了。



⬅幻光河的盜賊就站在崖上，可在任務開始前的對話中確認。

➡露布蘭一夥的戰鬥員在進入愛波=賓場前以及與孩童們的對話中就會出現。

09 「林恩偵探」的解謎部分可以用特殊的順序開始

支線劇情「林恩偵探」的解謎部分，是從玩家在米漢街道聽到林恩的聯絡進入 41 旅行公司並步出旅行公司後開始的；不過就算拒絕林恩的邀請，直接進入旅行公司並在商店選擇「稍事休息」過後再出到外面，解謎部分一樣會開始。



⬅拒絕林恩的邀請時，商店項目會暫時追加「稍事休息」。

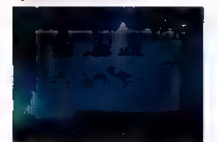
10 公開卡卡寶特山溫泉全部16種的影像

在STORY Lv.4可以透過通信天球確認蘇比拉各地的情況；其中卡卡寶特山(溫泉)的影像多達16種，可以看見熟悉的人物們不為人知的一面。不過要注意有幾個影像不滿足特定的條件(→P.433)就不會發生如下所示的事件。另外影像一定是從❶依序出現；⑯之後無論觀看多少次都會是⑯的重複。

⬅如果沒發生如底下的事件，請試著將鏡頭轉向畫面中角色的方向。

➡如果陸行鳥牧場中一隻陸行鳥都沒有，⑬的影像就會變成摩拉斯可一個人泡溫泉。

❶倫藏族的男性



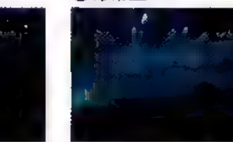
⬆一邊悠閒的泡澡一邊說：「好像連疣根都泡掉了」。

❷仙人掌人



⬆在右側岩裘的陰影裡發現了艾力歐的身影

❸特布里



⬆發現有女性在泡溫泉而驚慌失措的特布里。

❹海佩羅族(ハイペロ族)人一行





⬆在溫泉裡漂浮的奇怪觸角原來是海佩羅族人的。

❺恐龍迴輪(シパーフ)



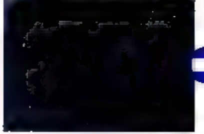
⬆連恐龍迴輪都來泡溫泉，辛拉也嚇了一跳

❻男性



⬆看見有位男性在裡頭游泳，優娜說：「無聊……」

❼達奇&馬士達



⬆不知何時達奇和馬士達跑到溫泉去了，阿尼基嚇了一跳。

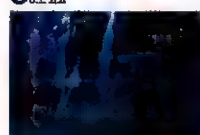
⬆渾身冒著白霧似乎很舒服的達奇。

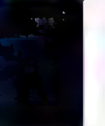
❽大赤屋

⬆正想著怎麼吸引新客人，就算脫了衣服也不放下貨物。

⬆結果想出唱歌這一招，看來是不行了.....

❾旺茲





⬆正偷窺著兩位女性泡溫泉。

❿依沙爾兄弟與孩童團

⬆馬羅達吐槽吐得太凶，遭到依沙爾憤怒的一擊。

⓫艾瑪與露琪兒

⬆艾瑪穿著泳衣泡溫泉，一派舒服樣

⬆接著露琪兒出現，兩人開始聊起摩拉斯可的近況。

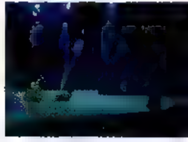
⓬梅珍





⬆想對猴子說故事猴子卻跑掉了。「真是無趣啊……」

⓭摩拉斯可

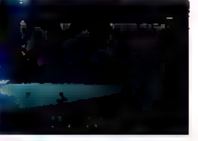


⬆一邊悠閒地在溫泉休息一邊思考著未來。

⓮席多、娜妲拉、林恩

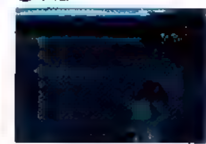


⬆不小心透露出娜妲拉的年齡，被狠瞪的席多。



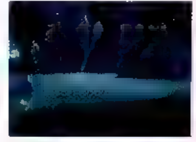
⬆接著林恩出現，開始談論關於阿爾貝特族的未來。

⓯朵娜



⬆在溫泉裡說出一貫的台詞「叹～呀叹呀叹呀叹呀」。

⓰沒有人



⬆熱鬧的溫泉現在變得如此安靜。

SECRET 60

11 改變避雷塔寶箱內容物的方法

在STORY Lv.5的任務S【擊退避雷塔的怪物！】中，只要打到位在避雷塔旁邊的怪物就會出現寶箱；內容物分為5個階段，會依照玩家在支線劇情「調整避雷塔」中各個避雷塔調整的狀況改變。(→P.461)但是使用下面的方法，寶箱內容物會變成和「避雷塔1調整狀況」相同階段的道具。也就是說，只要調整完成避雷塔1(輸入成功30次)，就可以將所有寶箱的內容物變成第5階段！

＊將寶箱內容物變成和避雷塔1相同階段的方法

❶打倒閉雷塔旁邊的怪物，讓寶箱出現
❷不打開寶箱，直接移動到別的地圖畫面去
❸再回到這個畫面打開寶箱



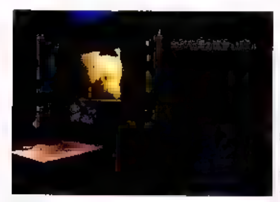
⬆就算只調整避雷塔1……

⬆也可以得到所有成功回數30回才能得到的道具。

12 使用「變強後重新遊戲」時，大赤屋的債務……？

不將大赤屋的債務還清就破關，再以「變強後重新遊戲」重新開始遊戲時，大赤屋的債務會變成如何呢？以結果論，會在剩下的金額再加上1000基爾繼承。例如從還了50000基爾債務(向大赤屋買了50000基爾的物品)的遊戲檔案進入「變強後重新遊戲」的時候，債務總額會變成「剩下的50000基爾＋加上的1000基爾」變成51000基爾。

那麼將債務全還清的時候呢？如果剛好還清10萬基爾，那麼在「變強後重新遊戲」的時候他的債務就剛好變成加上的1000基爾；而如果還的金額超過10萬基爾的時候，超過的部分會自動加進下次的歸還金額中，金額就會不到1000基爾。



⬅如果結局時歸還的超過金額在1000基爾以上，那麼在「變強後重新遊戲」的情況下讓大赤屋登上飛空艇，他的債務就會變成0基爾。

13 在「搶天球」中讓硬幣超過100枚以上的方法

在支線劇情「搶天球」時的登錄用硬幣，同一種類只能持有99枚。在已經持有99枚的情況下就算在支線劇情「挖掘」或是在搶天球比賽中利用基礎特性「＋○枚」中增加枚數，所持的數量還是會維持在99枚。但是只有基礎特性為「硬幣」或是「稀有硬幣」得到時例外，所持枚數可以超過100枚以上。

14 利用時間結束時赫魯姆硬幣枚數與價格會發生變化

在支線劇情「搶天球」比賽中由於時間到而輸掉時，赫魯姆硬幣的枚數與價格會變成和「第四枚登錄的硬幣」一樣；要是第四枚登錄硬幣的枚數是99枚，那麼就算一枚赫魯姆硬幣都沒有，在時間結束時就會增加到99枚。



⬅利用這個方法不斷重複「讓赫魯姆硬幣增加→賣掉」，可以在短期間內變成大富翁？

15 重新決定在「陸行鳥牧場」中撿來的道具

在支線劇情「陸行鳥牧場」中，陸行鳥會到各地撿拾道具回來(→P.507)；其實陸行鳥逃不逃走，或者撿回什麼道具，是在玩家向庫拉斯可攀談的瞬間決定的。只要之前先紀錄，萬一讓陸行鳥逃掉了或是對撿回的道具不滿意，只要重新讀檔即可。利用這個方法想得到貴重的裝飾品或是效果配置盤會比較輕鬆。



⬅萬一讓陸行鳥逃掉或是對撿回的道具不滿意時就RESET吧！



⬅之後只要再一次讀檔說不定就能得到想要的東西了。

16 如何可以確實拿到「水中格鬥球」的得分王呢？

在支線劇情『水中格鬥球』裡由於無法自行操作選手比賽，所以就算將隊伍培育得相當強，能否拿到得分王還是常得看運氣。不過如果在蘇比拉聯盟或是錦標賽獎品中得到「交易」權，就可以確實拿到得分王。方法很簡單，只要利用「交易」把得分最高的球員挖過來就可以了。因為得分王的判定是在頒完蘇比拉聯盟或是錦標賽獎品後才進行，所以挖過來的角色就會變成得分王。

17 讓兩間公司的PR階段都變成5的方法

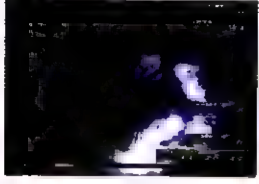
支線劇情『公司PR』會在任一方的PR等級到達5時發生即時連結，就無法提昇另一家公司的PR值了。不過到STORY Lv.3之前因為無論如何提昇PR值，PR等級值都不會變成5而能繼續提昇另一家公司的PR值。利用這個方法讓兩家公司的PR值都超過400，那麼在STORY Lv.5一開始兩家公司的PR值階段就都會變成5，可以增加合併後交換獎品的種類。而用這個方法讓兩家公司的PR值相等，就可以達成雙方平手這個稀有的劇情章節結局。



←要有效率的提昇PR值，可以一直玩「翼之輪盤」這個小遊戲

18 黑暗中的犯罪？接關要快一點

在支線劇情「射擊遊戲試鍊」中優娜的HP變成0畫面就會暗下來，並出現是否接關的選項。但如果是在唐貝利出現之後讓HP變成0，在畫面變暗時稍等一下，會聽見優娜遭受攻擊的聲音。而且就這麼接關的話，HP會在減掉遭受剛剛攻擊的次數情況下開始。



←等到最後可以讓HP在一開始的時候就是0，雖然一樣可以進行遊戲，不過要是遭到攻擊就會立刻結束。

19 在「修行的成果」中的實用技巧

支線劇情『修行的成果』，有幾個相當方便的技巧，底下將一併介紹。

●就算開槍剩餘的子彈數也不會減少

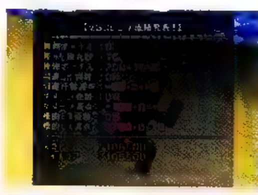
一開始抓準時機按下●鈕，就可以不消耗子彈數目攻擊一次。壓下●鈕的時機，是在剛開始●鈕的輸入剛剛有效那一瞬間。如果成功的話，優娜會在沒舉槍的情況下擊出一次。

●趁仙人掌人停止的時候擊中牠

當擊中仙人掌人的時候，牠會一邊迴轉一邊晃到畫面外，再回到原來位置停止一下。其實在牠停止的時候也可以讓子彈擊中牠：雖然可能會被躲開但是這種情況下沒有擊中仙人掌人以外目標的疑慮，有價值嘗試看看。另外在仙人掌人反擊後，或是閃過子彈後停止的瞬間，同樣都可以讓子彈擊中。

●勝利之後再擊出一發子彈

仙人掌人的HP變成0之後，優娜會向前跑兩三步再擺出勝利姿勢，在這之前同樣可以擊發子彈。雖然和勝敗已經沒有關係，不過因彈數也不會減少，想挑戰最高分的人可以試試。另外擊發的時機就和上面「趁仙人掌人停止的時候擊中牠」差不多一樣。



←利用上述的技巧，也有可能得到超過10萬分的分數。

20 在秘密基地發現了！有點色色的天球

在沒有進行STORY Lv.3天球上映會(→P.410)的情況下，可以在STORY Lv.5的露布蘭基地・秘密區域裡烏諾的房間發現培貝爾地下的紀錄1。發現的位置是地下圖片中的架子，由於不會像平常道具一樣發出光芒，要注意很容易看漏了。另外培貝爾地下的紀錄2則必須在STORY Lv.3才能獲得。



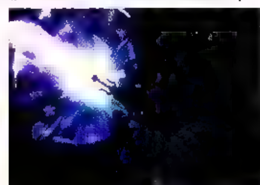
←調查這個架子就能獲得，而如果之後再進入調查一次架子的話……。

EVENT 21 魔物事典的怪事，R變S，S變R？

如果曾在戰鬥中遭遇R錄影器或是S錄影器，就可以在『辛拉君的魔物事典』裡確認情報。但不知為何，選擇R錄影器時會出現S錄影器的情報；選擇S錄影器時會出現R錄影器的情報。很不可思議。

BATTLE 22 GAME OVER時的特別演出

平常我方全滅時會馬上出現GAME OVER的畫面；但在面對究極機械兵器(頭部)的戰鬥時，如果全滅會出現特別的場景。這和將戰鬥拖長最後GAME OVER時的場景是(→P.472)一樣的。



←蘇比拉會因為究極機械兵器的光束而滅亡。

BATTLE 23 利用無限連鎖單方面打倒敵人的方法

只要連續攻擊讓敵人一直無法行動，就可以成就壓倒性的勝利；底下介紹的兩個方法比較簡單。不過要是敵人沒有行動延遲(→P.232)，又沒有需要特別準備動作的攻擊，那麼此法將不適用。另外請記得在選單畫面的設定裡將ATB速度設為「快」，游標設定為「記憶」。

✻無限連鎖的方法

- 讓3名槍手都修得「神速扳機Lv.3」，然後進行「一個人使用神速扳機攻擊→在時間快到時讓下一名角色發動神速扳機」並一直重複
- 讓隊伍為3個小偷，並重複「一個人使用戰鬥指令攻擊→在敵人行動延遲結束前讓下一名角色的『戰鬥』指令開始動作」(※1)

※1……根據敵人的不同，小偷以外的服裝也可以進行

✻讓無限連鎖成功的訣竅

訣竅	用來輔助的裝備或技能的例子
讓角色進入加速狀態使動作變快	●倍速腕輪 ●效果配置盤「勇者的騎行」
提昇角色速度來縮短待機時間	●突進靴 ●效果配置盤「狂暴的風」
發動必殺一擊讓敵人行動延遲變大	●護身符 ●效果配置盤「希望之光」 ●賭博「分享」

BATTLE 24 利用諸神之黃昏可以隨意使用「暗黑」

暗黑騎士所能使用的「暗黑」技能，不但能攻擊敵方全體還是無視防禦力的強力攻擊；但由於是消耗自身HP，若是隨意使用可能反而會讓自己陷入不利的境地。但是角色在MP消費0的狀態下使用「暗黑」，其消耗的HP也會是0，可以盡情使用；只要裝備附帶「MP消費0」技能的諸神之黃昏，無論何時都可以使用「暗黑」指令。

BATTLE 25 這麼一來連特雷瑪都不用怕了？持續時間超長的無敵狀態

狀態異常持續時間的倒數，就算畫面右上角顯示著「Active mode」，只要有人在行動中(不包括如『戰鬥』之類的指令)就會暫停倒數。因此，就算發生的狀態異常持續時間很短，只要全員不斷的行動，就可以讓持續時間比一般時候長上許多。利用這個特性，讓全員進入無敵狀態，再讓全部人不斷使用「暗黑」或是黑魔法系的技能；用這個方法就算是遊戲中最難纏的特雷瑪，也可以在無敵時間結束之前打倒他！



←注意無敵狀態的持續時間若是攻擊有所中斷就會很快倒數完畢。

BATTLE 26 利用反射狀態讓敵人受到大損傷

將黑魔法系或是白魔法系的技能全體化使用的時候，損傷量和回復量都是原來的一半；不過當敵人只有一個，而我方全體都是反射狀態的時候，向我方使用全體化的黑魔法，反射在敵人身上的損傷將是0.5倍×3=1.5倍。再加上本遊戲的特殊連鎖規則，可以在實質上給敵人在未全體化時將近2倍的損傷。



←只要對方不是在停止等等狀態，就可以確實成立連鎖。

27 千萬別這麼做！戰鬥將無法停止

在特定的情況下發生狀態異常，會造成戰鬥無法結束，或是只能原地等待全滅的狀況。請千萬注意不要發生像底下的狀況。

Ⓐ在ATB速度為「快」時讓敵我雙方全部進入睡眠狀態

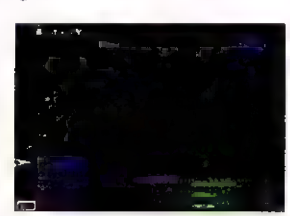
當ATB速度為「快」時，睡眠狀態不會因時間經過而解除(→P.112)。如果這時讓敵我雙方都進入睡眠狀態，由於雙方都不會醒過來，戰鬥將無法結束。

Ⓑ在特殊狀況下讓敵我雙方都進入睡眠狀態

當ATB速度為「快」，我方全員又都陷入睡眠狀態的時候，要是戰鬥的敵人使用的攻擊非是物理性質(=無法解除睡眠狀態)，那麼無論時間經過多久，敵人如何攻擊，我方都無法解除睡眠狀態，到最後只能等待全滅。若是睡眠+無敵狀態，由於敵人無法給予我方損傷，睡眠狀態也無法解除，戰鬥將永遠無法結束。

Ⓒ在特殊狀況下我方全員陷入「想換衣服」的狀態

陷入「想換衣服」的狀態時，角色只能選擇換衣或是「逃走」；如果這時效果配置盤上配置的換衣天球只有一個，將無法換衣戰鬥只能選擇「逃走」。如果這時又是在無法逃走的戰鬥，那麼我方既不能換衣戰鬥也不能逃走，只有等待全滅了。



←Ⓒ的情況在與阿尼瑪的戰鬥有可能發生，請在效果配置盤上配置兩個以上的換衣天球。

28 因戰鬥終了而被省略的準備時間

戰鬥終了時，如果有「已經輸入但還沒實行的動作」，那麼這些指令(或是已經進入準備動作的指令)會被強制實行。如果使用的指令可以發揮效果，那麼同樣可以得到AP。



←如果是針對敵人使用的指令，由於戰鬥終了時已經沒有敵人，常常會是空發的情況。

29 讓沒有「戰鬥」指令的服裝「戰鬥」的方法

歌姬、黑魔導士、白魔導士，平常是無法使用『戰鬥』指令的；但實際上這些服裝也準備了『戰鬥』的動作。這些動作只要角色陷入『狂暴化』或是在裝備效果配置盤『尋寶人』時使用『偷竊』指令就可以看見。



←歌姬是用手上的麥克風打擊敵人……意外的好像有點粗暴……

30 特殊服裝活用法？沒有經驗值的勝利

底下兩種情況，由於是「使用特殊服裝的角色陷入無法戰鬥狀態，其他兩人又不在戰場上」，所以用特殊服裝所打倒敵人的經驗值誰都拿不到。想低等級破關的人可以參考看看。

＊使用特殊服裝卻無法得到經驗值的狀況

- 換上特殊服裝的角色在支援單位攻擊的準備時間結束前被打倒，換回原來服裝之前支援單位的攻擊啟動並將敵人打倒贏得勝利
- 打倒所有敵人之後，因自己或支援單位尚在準備中的攻擊使得換上特殊服裝的角色陷入無法戰鬥狀態

31 和完全復活差不多，自己讓自己復活

當解除無法戰鬥狀態的指令對象包含自己的時候，若是在實行中受到攻擊而無法戰鬥，根據使用的時機，有時也會解除角色自己的無法戰鬥狀態。這是在使用超級不死鳥或是「莫古超級復活」之類全體復活指令中很容易發生的現象。



←平時是毫無意義的行動，但在這種情況下可以自己讓自己復活。

32 錄影器「傳送紀錄」的秘密

在STORY Lv.3以後出現的A錄影器、R錄影器、S錄影器，被打倒前會實行『傳送紀錄』；這個行動會將各個錄影器在戰鬥中所紀錄到角色所使用的特定指令情報傳送到馬其那裝甲去。藉由這些傳送，在雷平原新洞窟中與馬其那裝甲的戰鬥，會無法使用曾被傳送資料過的特殊指令。如果要解除這些指令的封印，只要在與馬其那裝甲的戰鬥中打倒指令所對應的錄影器即可。
另外，如果是在各個錄影器處於「停止」狀態下打倒、使用「斬鐵」指令，或是讓錄影器逃脫的時候，就不會發動『傳送紀錄』；儘管如此，要注意有在這些戰鬥中使用的特殊指令一樣會被封印住。

＊各錄影器封印指令的對應情況

錄影器	被封印的指令
A錄影器	「擲錢」、「搶累」、耍槍系、劍技系、變裝系(一部份除外)、暴動系、黑魔法系、戲偶劍法系等技能
R錄影器	防範未然系(「魔除藥除外」)、白魔法系(一部份除外)等等技能
S錄影器	「偷取」、舞蹈系、歌唱系、早業系等技能；賭術「幸運」、「分享」等等



⬅也有像「戰鬥」、道具等等連錄影器也無法封印的指令。

33 明明沉默了卻不在沉默狀態？注意集魂狀態！

當怪物進入集魂狀態，在發生集魂前所有的狀態異常都會被解除；但是因狀態異常所發生外觀上的不同，在敵人發生集魂後行動一次之前都還存在，所以有時會出現「標著沉默記號的敵人卻使用魔法」這種稀奇的現象。



⬅明明標著沉默狀態的標記，卻能使用在沉默時無法使用的攻擊。

34 熟練度100%時AP反而浪費掉了？

換上已經將所有能力都修得(熟練度100%)的服裝戰鬥，由於沒有能夠學習的技能，因此不會得到AP；但是會被系統計算「是否有得到AP」，因此若在戰鬥中換裝成其他職業，所能獲得的AP上限會變低。例如用熟練度100%的小偷得到20AP後再換裝成熟練度不到100%的戰士，這時該場戰鬥戰士所能獲得的AP上限就會從原來的99下降到79。

35 就算進入毒或恢復復狀態，要是最大HP太低的話……

毒狀態下所受的每回合固定損傷值是以最大HP的1/32計算；而計算時小數點以下是無條件捨去的。所以讓最大HP在31以下的敵人發生中毒狀態也無法給予每回合的固定損傷；同樣的，這些敵人進入恢復狀態，每回合回復量也會是0。

＊最大HP在31以下的敵人

- ●刺刺啄木鳥(※1)
- ●黃元素(※1)
- ●男戰鬥員(※2)
- ●女戰鬥員

※1……集魂狀態除外
※2……只有在雷卡的演唱會和？？？？一起出現的時候，由於最大HP是29，而？？？？所使用的「高張力(ハイテンション)」會讓最大HP變成兩倍，因此在這個時候，男戰鬥員會因中毒或恢復復狀態而增減HP

36 「擲錢」指令時所丟的基爾枚數與次數

「擲錢」時所丟出的硬幣分為1基爾、5基爾、10基爾、50基爾、100基爾、500基爾、1000基爾等7種。「用那些金額丟出幾枚、幾次」，會隨著使用的金額變化。每次丟的硬幣會由系統計算，並以最小枚數的組合丟出(參照下面例子)；一次能丟的最大枚數是24枚。因此丟出25枚的情況下會丟擲2次，丟擲49枚以上則是3次......依此類推(最多丟5次)。不過金額超過120000以後，一定是丟擲1000基爾硬幣5次。

＊「擲錢」所投擲的硬幣種類與枚數

金額	投擲的硬幣種類與枚數						
	1000基爾	500基爾	100基爾	50基爾	10基爾	5基爾	1基爾
999	0枚	1枚	4枚	1枚	4枚	1枚	4枚
9999	9枚	1枚	4枚	1枚	4枚	1枚	4枚
12345	12枚	0枚	3枚	0枚	4枚	1枚	0枚
50000	50枚	0枚	0枚	0枚	0枚	0枚	0枚
65432	65枚	0枚	4枚	0枚	3枚	0枚	2枚

37 「賄賂」與「恭喜！」差在這裡

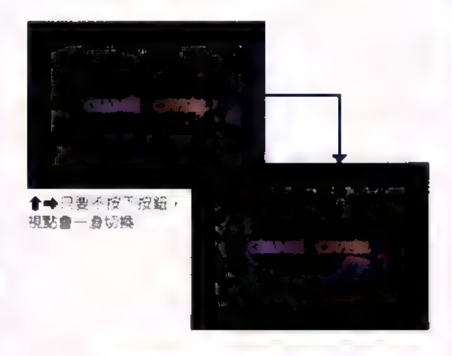
「賄賂」與「恭喜！」這兩種情況，都可以不必戰鬥就讓敵人離開贏得勝利，並且得到裝飾品與道具等等；似乎擁有相同的效果，但實際上兩種情況還是有所不同的。茲將不同處列於下表：

＊「賄賂」與「恭喜！」的不同

要素	賄賂	恭喜
成功率	受支付金額左右(→P.100)	只要敵人不具備將「恭喜！」無效化的能力就一定會成功
所得裝飾品與道具的個數	受支付金額左右	與使用「賄賂」時支付敵人最大HP3.75倍金額相同
基爾	減少(付給敵人)	增加(會從天上掉下來)
打倒時能獲得的獎賞(經驗值、AP、基爾、掉落的裝飾品或道具)	無法獲得	可以獲得
集魂數	不會增加	會增加

38 遊戲視點就算GAME OVER一樣會繼續

在戰鬥中經過一定時間視點就會切換，就算全滅之後也是一樣。GAME OVER之後只要不按下按鈕稍微等待一下，視點就會變更。



↑→只要不按下按鈕，視點會一身切換

39 中毒狀態的好處？攻擊一次就形成連鎖

大致上來說，連鎖成立的條件就是「在HP受到損傷行動延遲時，再次受到損失HP的攻擊」。由於中毒狀態在損失HP時也會有行動延遲的現象，所以在中毒效果的損傷出現後馬上攻擊(或者算準在出現前瞬間攻擊)並讓敵人受到損傷，一樣可以成立連鎖。

40 一邊反彈魔法一邊逃走時經驗值哪去了？

當身處反射狀態的角色在受到魔法攻擊時一邊逃走時，角色會邊向後跑邊反彈魔法；讓我方全員都逃跑，這一邊反彈魔法全滅敵人的時候，雖然戰鬥終了時的畫面會顯示經驗值，但這時將被視為「全員逃跑」，所以沒有人能拿到顯示的經驗值。


←只會顯示出經驗值，而不會有人獲得。

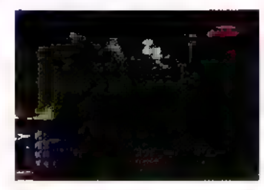
41 如果敵人中了「想換衣服」的狀態異常？

我方角色當中並沒有附加「想換衣服」這種狀態異常的攻擊；但是可以讓擁有這種攻擊的敵人陷入混亂狀態，有時候陷入混亂狀態的敵人會將這攻擊打在敵人自己身上。不過由於敵人沒有換裝能力，所以這時候敵人什麼行動都無法進行。


←由於「換衣針」的效果陷入「想換衣服」狀態異常的倍斯氏(ベスパ)，可惜(？)牠無法換裝。

42 邊拍翅膀邊睡覺的怪物們

當敵人因「晚安之舞」而睡著時，若跳舞中的歌姬陷入睡眠或是石化狀態，舞蹈就會中斷而敵人也會清醒(→P.113)；這時將歌姬的狀態異常(睡眠或石化)解除，舞蹈會馬上繼續敵人也會再度沉睡。不過會是以平常醒著的動作睡著；例如像鳥類或是邪眼族之類的怪物，就可以看到一邊拍著翅膀一邊睡覺的奇特現象。


←用力拍著翅膀的怪物；不過由於還是睡眠狀態，並不會發動攻擊。

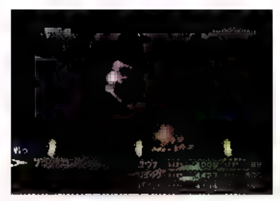
BATTLE 43 不須戰鬥就可以進入危急狀態的方法

自動技能中有『危急時○○』類的能力，必須是HP剩下不到1/3並進入「危急狀態」才能發揮效果。一般玩家都會選擇在戰鬥中讓敵人攻擊到危急狀態，不過也有不必戰鬥就可以進入危急狀態的方法。

那就是將裝飾品中「染血的……」和「激發潛能」一同裝備在角色身上。這麼一來角色的最大HP會降到原來的20%左右，在將這兩樣裝飾品卸下，最大HP會回到正常值而行成為危急狀態。

BATTLE 44 也有無法學習的「吸收」

魔銃士可以學習的『吸收』，有數種敵人會使用；但是只有黑元素這種敵人就算承受牠的『吸收』也無法學習。因為黑元素使用的『吸收』和一般的『吸收』只是名字相同但性能不同。因此被設定為無法「學習」的攻擊。



←黑元素的『吸收』並不是歸類為特殊攻擊，而是歸類於特殊魔法。

BATTLE 45 寵物弗羅里直直不動(？)的停在空中

將佩茵的服裝設為調教士並與玻利斯蜘蛛或蜘蛛戰鬥，當佩茵受到敵人攻擊被打倒在地時寵物弗羅里會就這麼以原姿勢浮在空中，就算佩茵爬起來，牠也會維持這個姿勢移動到佩茵的手腕上。



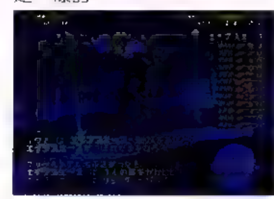
←平常一離開佩茵就會拍振翅膀飛起來的弗羅里，這時候卻動也不動。

VARIETY 46 真・優娜小姐與偽・優娜小姐的不同

剛開始遊戲時在動畫裡唱歌的優娜其實是露布蘭所扮成的偽物；所以這時在優娜臉部特寫鏡頭可以發現，名字(YUNA)的後面浮出一個「？」。

VARIETY 47 在「水中格鬥球」出現前作的角色？

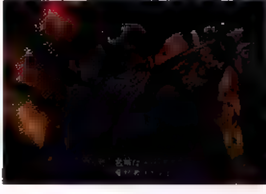
在支線劇情『水中格鬥球』出現的札那爾坎特・艾普斯有八名選手；其實他們的外貌就和前作『FFX』開始堤達與球迷們對話時出現的人物是一樣的。



←其中一名選手叫「艾普斯王牌」，是你嗎……？

VARIETY 48 瓦卡幫孩子取的名字意義

根據進行方式的差異，有時可以在STORY Lv.5讓瓦卡幫小孩取名為『伊那米(イナミ)』，雖然故事中沒以特別提起這名字的由來，但是若以阿爾貝特興來讀這個名字，會發現其實含有「未來(みらい)」的意義。



←從他使用過去討厭的阿爾貝特語來為小孩取名，可以想見心境上有多大的變化。

VARIETY 49 調查優娜等人會顯示這樣的解說

用魔銃士的『看破』技能調查我方成員，會出現如下表的解說；和解說敵人一樣，帶著製作小組的主觀意識，相當有趣。

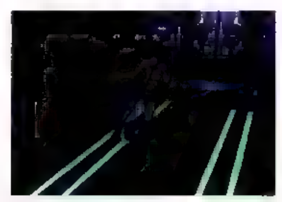


＊調查優娜等人時顯示的解說

角色	解說
優娜	天球獵人海鷗團的成員之一，其實是家喻戶曉的大人物，不過現在好像參考了莉可的建言漸漸改變中，可是這樣好嗎……
莉可	天球獵人海鷗團裡專職炒氣氛的，不過該衝的時候還是會衝，每天都很有朝氣的說話、行動、吃飯、睡覺，這種女孩好像還不錯喔
派茵	天球獵人海鷗團成員之一，看起來很酷，但其實很容易被現場氣氛影響；很少說自己的心底話，大概很怕寂寞……吧

50 優娜會朝向和輸入時不同的方向前進

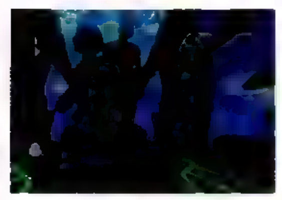
在地圖上移動時，有時會出現轉換視角的情況。這時候壓著方向鍵或是左類比不改變方向的話，無論輸入方向為何優娜都會直直的向前進。在視點變換頻繁的場所相當方便。



⬅利用這個操作法，可以在飛空艇各處以最短距離移動

51 如果將有人移動的場景跳過的話……

在劇情事件中按下START鍵暫停，再按下●鈕跳過，這時正在移動的角色會在畫面完全暗下以前持續移動，例如在STORY Lv.5一開始的(E1)飛空艇，就可以見到如圖片中的情形。



⬅原本應該走到阿爾蕾面前停住的辛拉，卻會一直向前走。

52 繼承人與新娘間的不可思議現象

支線劇情「幫兒子找新娘」中，如果新娘候補只有一名(大嬸除外)，那麼在結果發表過後在新娘候補的頭上會出現奇怪的影子。另外只要在結果發表時有任何一位候補，繼承人就會欣喜若狂：這時候馬上按下●鈕結束發表，會看到繼承人忘了回到帳棚底下，而在外面一直跳...



⬅如果新娘候補只有一名，發表過後會在帳棚底下坐著，但是上空卻會看到謎般的影子...

➡讓結果發表在一瞬間結束的話，繼承人會跳個不停：有這麼高興嗎？

53 優娜在仙人掌人的洞窟裡倒地兩次

(11-3)比卡內爾・仙人掌人洞穴中的流沙陷阱啓動後，如果於打開寶箱訊息出現在畫面上的狀態下時間到，訊息會一直顯示著並回到一開始的地點。在這瞬間按下●鈕取消訊息，會看到優娜在爬起瞬間又倒下，並再度爬起的動作。



54 打開寶箱取得經驗值？

在任務M【確保旅行公司的安全！】時，戰鬥後選擇「逃跑」，並採取底下所列的行動時，會發生不可思議的現象：

●從寶箱或人物獲得道具

這時獲得的訊息將變成「得到( )經驗值！」。不過獲得的東西和平常相同，只是會再加上「在任務M【確保旅行公司的安全！】逃跑前獲得的經驗值、基爾、道具」。

●進行隨機遭遇戰

戰鬥勝利時會連同「在任務M【確保旅行公司的安全！】逃跑前獲得的經驗值、基爾、道具」一起獲得。



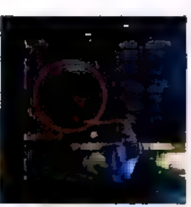
⬅所表示出的經驗值數據與「任務M中，在逃跑前打到敵人所獲得的基爾數」相同。

55 愉快的寶箱開法

在調查寶箱的同時，將方向鍵或左類比輸入其他方向，優娜就會在開寶箱的同時向著另一邊。而在支線劇情「秘密的任務」裡抓著猴子時利用此法打開寶箱，會形成像底下圖片的情況。



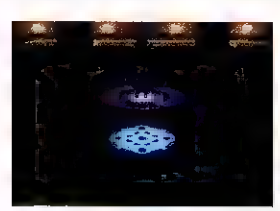
⬆在打開寶箱瞬間改變方向，會變成像圖中這樣



⬆優娜一邊抓著猴子一邊打開寶箱：被甩來甩去的猴子似乎沒什麼感覺？

56 艾波的秘術！登上看不見的地板

在STORY Lv.5的(12-[illegible])新艾波黨本部(右邊房間)會出現通往隱藏迷宮的地板；站在這塊地板的正面，按住●鈕並以方向鍵或左類比輸入⬆，優娜會做出爬上透明(？)地板的動作。



⬅成功的話，優娜會在發光的地板做出攀爬動作，就這麼浮在空中。

57 在馬卡拉尼森林踩著沒人走過的道路

於(10-2)馬卡拉尼森林．中央部如圖片中位置按下×鈕跳躍，就可以在導覽地圖沒有顯示的道路上行走(走一小段就到底了)；這時再回到畫面左側，就可以移動到(10-3)北部。



⬅在這個位置向畫面右側跳躍，有時不會移動到([illegible])北部。



⬅繼續向畫面右側前進的話，就可以進入導覽地圖未記載的地點。

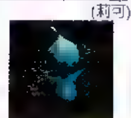
58 戲偶士的武器是露露送的嗎？

戲偶士的服裝，會拿著過去『FF』系列登場的角色戲偶進行戰鬥。這些戲偶的設計和前作『FFX』露露所使用的武器是相同設計。

慕巴（ムンバ）(優娜)　可優可優(コヨコヨ)(莉可)　仙人掌人(派茵)



⬆在『FFVIII』中初出場，幫助了被關起來的主角們。



⬆在『FFVIII』中為了堊靈藥而出現的外星人。



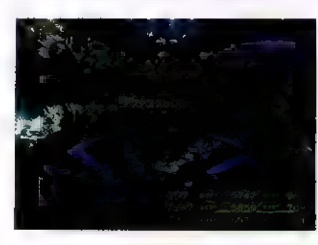
⬆從『VI』到『XI』都有出場的人氣角色。

59 究極機械兵器所使用的攻擊名稱有這樣的意義……

與究極機械兵器的戰鬥中，敵人所使用的攻擊有不少都以拉丁文為名；下表整理了這些名稱的意義。

✻究極機械兵器所使用攻擊名的意義

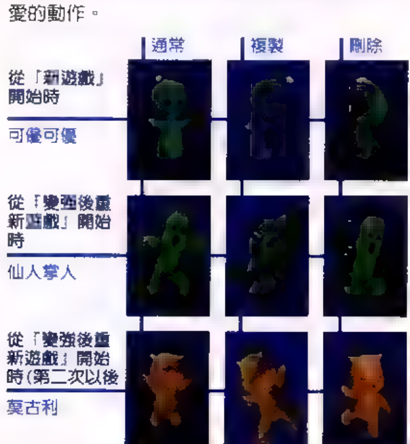
攻擊名	意義
ノリ・メ・タンゲレ	別碰我
ウィータ・ブレウィス	人生苦短
ディエス・イレ	憤怒之日
メメント・モリ	別忘了死亡
アクタ・エスト・ファーブラ	故事結束了
オーディ・エト・アモー	恨，並且愛……
ネモ・アンテ・モルテム・ベアトゥス	無論是誰在死前都無法得到幸福
パッリダ・モルス	蒼白的死亡
モルス・ケルタ	死是確實的
ラクリモーサ	流淚的日子



⬅除了「集中能源」之類的行動外，究極機械兵器的攻擊是以拉丁文為名。

60 檔案記號是熟悉的3位角色

在PS2的本體瀏覽畫面，FFX-2的紀錄檔是以下列的記號顯示。平常是以『FFVIII』中出場的可優可優為標記，不過在「變強後重新遊戲」之後的檔案，就會因破關的回數變換為仙人掌人與莫古利，在複製或是刪除檔案時可以看到他們可愛的動作。





FINAL FANTASY X-2 製作&劇情小組 INTERVIEW

從「FFX Scenario Ultimania」「FFX Ultimania Ω」以來這是第三次對北瀨先生所率領的導演、劇情組所做的訪問了；對Ultimania的讀者們而言雖是熟悉的四位，不過這次也有不少令人感興趣的對話喔！

(訪問者：山下 章)

想不到我會做出這麼大膽的事來……

「FFX Ultimania Ω」座談會時，各位對續篇都表示了相當積極的態度，那麼「FFX-2」的製作是怎麼開始的呢？

野島 本來只是想說大概會製作吧…結果就這樣動起來了。

北瀨 對對，就是這樣。大家正式開始製作，應該是2002年春天吧？

野島 好像在4月還是5月的時候，就開會檢討各個事件負責人所提出的點子了。

北瀨 這麼說來應該是在2月左右開始的吧！開始整合大家提出的點子是在差不多4月的時候

聽說玩家有許多希望做出續篇的聲音？

北瀨 對啊，那真是可怕。雖然對我們而言，以前就想過能不能用同樣的人物、設定來做出「FF」系列的續篇；結果想不到和製作小組們提到「X-2」的時候，竟然沒出現什麼負面的反應……

野島 沒有喔！好像不是這樣喔！

鳥山 大家真正開始感興趣，好像是在出現「服裝」這個點子，才覺得「嗯！這個有搞頭！」的。

北瀨 本來是認為如果反對意見太多的話就算了；結果在大家各自提出包括系統等等的構想時，才開始覺得「好像很有意思」的。也有一段時間有人提出了「那是製作布拉斯卡的旅途還是優娜後來的事？」這樣的意見；我自己是覺得如果要做的話當然是做優娜啦。因為在「FFX 國際版」裡頭附贈的「永遠的平安節」，就是想試試看有沒有機會去描述「優娜在以後」的故事；之後就是把一些新的要素加進去了。

「Ω」座談會的時候，記得有提到「那天球裡面的人雖然像提達，但是沒有人說那就是提達喔！」；莫非當時在各位的腦海裡已經出現「修因」這位角色了嗎？

野島 那時候還沒決定修因這名字，不過已經出現「他不是提達」的大前提了。

北瀨 那時候是覺得萬一要做續篇的話，那最好不要在之前就放進一些會綁手綁腳的設定，所以弄成了怎麼解釋都通的情形。

——我記得上次座談會北瀨先生說過：「如果真的要做，那就要積極地

作出玩家想不到的。」而實際上這次不但自由度極高，在故事上感覺也和目前為止的『FF』完全不同；這算是「積極作出讓玩家想不到的東西」的體現嗎？

北瀨　嗯，其實工作小組在做『X』時實際上已經花了超過兩年的時間，如果用不變的主題繼續作業一年以上的話，可能沒辦法保持原本的工作效能。所以用同樣的角色與世界觀去製作一個劇情與氣氛完全不同的續篇；提高工作人員興趣，讓他們有製作一套全新遊戲的感覺。不過連我也沒有想到會做出這麼大膽的東西出來，因為一開始告訴他們「變化大一點也無所謂喔！」，所以看到那些成果時我自己也說不出「不行！」(笑)。不過最後算是出現了過去『FF』系列所沒有的架構，所以我認為以結果來說是良好的。

「活蹦跳的優娜」聽起來不會太奇怪吧？

——第一次覺得『FFX-2』真是大膽，是在見到換衣系統以後。

野島　如果不論這次遊戲的系統，我記得自從『VII』以後我就開始對每一次的服裝提出意見了。

北瀨　野島先生常常提出的意見就是，隨著故事的進行讓角色換上符合當時情境的服裝。

野島　雖然這個意見是以換裝的型態出現在遊戲中，但其實這還不是我真正想實現的理念。

鳥山　換裝系統似乎給了玩家一些很新鮮的印象，也可以說我們是刻意營造這種印象的。老實說，當初計畫一開始的時候我們甚至覺得將『FINAL FANTASY』這個沉重的包袱卸下也無所謂。所以我們嘗試了像是換衣系統以及一開始就能任意選擇劇情這些以往未曾試過的構想。

北瀨　將主角設定為三名女孩組成的隊伍，差不多也是那個時期提出來的。當一決定採用這個構想的時候，我就覺得這次只有這麼做了。

渡邊　我雖然是比較晚進入這個計畫，不過當我在負責其他小組工作的時候就聽說了很多關於『FFX-2』的消息，光是那些消息就讓我很緊張了。像是優娜會換衣服啦、有馬殺雞啦等等。

鳥山　還有溫泉啦(笑)？

渡邊　對對對。當初聽說還以為是開玩笑的，知道是真的以後我的確嚇了一跳(笑)。記得我在這個小組的第一個工作就是寫馬卡拉尼森林中德瓦梅爾的台詞。

北瀨　這次台詞裡有不少是組內成員自己經過相當的討論才決定的；像是野島先生寫的吉布爾台詞「活跳跳的優娜小姐」。

野島　那聽起來不會太奇怪吧？我覺得那跟「現場觀戰」的意義相差不多。

渡邊　也有「現場轉播」的詞彙出現過啊。

野島　我自己是覺得用得很自然，當大家問我「喂，這樣寫好嗎？」的時候，我覺得好像自己的觀念被否定了一樣(笑)。

——說到渡邊先生，在上次座談會裡給我最深刻的印象就是特別注重辛莫亞的台詞……，怎麼好像又在說和上一次座談會一樣的話題(笑)？

渡邊　怎麼好像被以為我只做過『X』的辛莫亞台詞啊(笑)？不過，這次感覺比上次更能抓到遊戲整體的面貌，就沒有拘泥在一名角色上的情形了。

鳥山　噢？那努吉的演說咧？

渡邊　那是我開發初期一口氣寫下來的，所以可能露出了某些隱藏起來的部分吧。

——露出喜歡「鋼彈」裡頭基連・薩比演說的部分嗎？

渡邊　是啊，我一直沒感覺到；別人告訴我的時候倒真的有點愕然(笑)。

——還有台詞中會讓我感到會心一笑的地方，就是在遊戲終盤努吉說出的「真是終極的幻想」；那一句如果用英語改寫的話就變成「FINAL FANTASY」了吧？

野島　是的，我個人相當喜歡寫出一些讓玩家會去思考這是什麼意義的台詞。

渡邊　當把這句台詞寫進劇本的時候，我問野島先生說「要不要再寫得隱藏一點？」他告訴我「不，這裡就露骨一點吧！」

野島

這句「終極的幻想」在『VIII』也出現在魔女的台詞裡啊！

辛拉明明是個乖小孩……

——在這次的故事裡，「關連」似乎是一個關鍵字？

渡邊　我個人很喜歡「關連」這個詞彙，所以想讓各個地方都有相呼應的感覺。

——那麼例如像辛拉，從名字來想像的話，莫非真的和『VII』的神羅公司有所關連嗎？像是那句「這是我最後的任務」還有「林恩偵探」裡頭林恩所說「已經有志同道合的同伴了」；這些台詞似乎有很深的含意？

野島　沒有錯。我的構想是……離開海鷗團的辛拉，接受了林恩的龐大資金





援助，開始利用異界裡究極機械兵器所使用的魔光能源；不過在他這一代還沒有辦法完成使用這些能源的系統，所以一直到可以在星間來去的遙遠未來，在別的行星產生了神羅公司……大概是這個故事過後約1000年吧？

——在那之後就是「VII」的故事？

野島　這麼說吧，在我心裡的確是這麼設定的；在思考出場人物的時候我心裡已經抱有這樣的印象：辛拉明明是個好孩子，竟然會有像神羅社長那樣的子孫……這樣(笑)。

渡邊　提到「VII」，看過辛拉設定的一位工作人員曾經對第一次進入培貝爾地下的鏡頭說：「儘量做出好像在哪見過的感覺。」。

鳥山　那個運鏡的確很像「VII」開頭動畫的魔光都市．米德嘉爾(ミッドガル)。

也不是說變就能變的

——這次故事裡比較特殊的部分，好像是並沒有讓整個世界人們都籠罩在危機感之中吧；不是那種「優娜小姐救命啊！」的故事，而是只有優娜等人察覺發生了危機並解決的方式。這種構造似乎還沒在過去的「FF」當中出現過。

野島　這就是我們當初所擔心的，去年F1桑馬力諾杯的時候北瀨先生到歐洲去宣傳；為了這個直到他出發前一天的清晨之前，我們和鳥山先生都還在用電子郵件討論。

北瀨　好像是「照這樣進行的話蘇比拉的人們會完全不知道現在發生了什麼事，這麼做沒問題嗎？」吧！

鳥山　不過到了最後，我們還是沒有選擇讓危機感籠罩蘇比拉的方式。

野島　以這次故事而言，沒有讓全世界因為事件而發生大混亂，在結果上似乎反應不錯。

渡邊　嗯，世界各地的事件也有很多都是看起來就不緊急的樣子。萬一做成像前作「優娜小姐救命啊！」這樣的話，可能會有人問「現在世界都發生大危機了，怎麼還在和平平原玩小遊戲啊？」

鳥山　還有就是前作優娜的旅途實在是太沉重了，老實說心裡很希望她這次可以輕鬆點。

——那麼這次故事裡最重要的主題是什麼呢？

北瀨　我認為是「變化」；很多東西就在遊戲的過程中慢慢變化。當然遊戲裡的人物就不用說了；包括製作小組也在過程中產生了變化。

渡邊　遊戲裡頭描寫的「變化」，並不是單指改變；還包括了當面臨變化的時候每個角色的應對這種週遭的情況。如果去注意哪些變了，哪些不變，相信可以更能融入這個故事。

——可以請舉個具體的例子嗎？

渡邊　比如說，當面臨必須和強大敵人戰鬥的狀況時，以前的優娜一定是如履薄冰。不過在這一次，不知是否由於曾救過一次世界；她的態度有相當大的部份就帶著「船到橋頭自然直」的成分。這就是改變了的部分。

——那不變的部分呢？

渡邊　如果再借優娜來說明，那就是她雖然在外表和行為上有很大的變化，但是在根本的思考上都還是一模一樣；這種情形也包含了其他人在內；像是依沙爾就算立場有所變動；但是深層的部分一直沒有變，非常地認真。

野島　雖然發售前的訪問裡特地表示過「請大家看看優娜改變的地方！」，但是實際玩過以後，應該會發覺她其實變化沒有那麼大。就好像這些東西不是說變就能變的一樣。

鳥山　和莉可等人行動的優娜都相當的有朝氣；不過我們特地要求青木小姐(青木麻由子：優娜的配音員)在旁白——就是第一次到訪各地時像自言自語的台詞上，要像過去的優娜一樣說話。不知道大家發現了沒有？我們是想在聲音上表現出改變不大的的樣子。

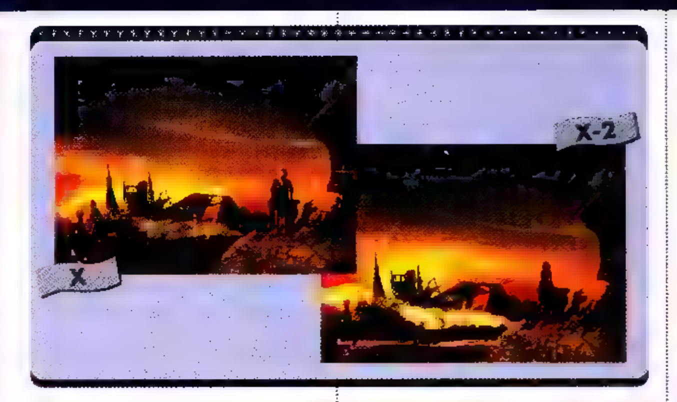
野島　這些部分算是相當仔細在製作，不過玩家可能就算發現了也會在玩迷你遊戲的過程中把它忘掉(笑)。

當初原來在劇本上是不打算讓堤達出現的

——好像又要回到「Ω」時的座談會內容了。好像有提到「一個19歲前後的女孩子會一直惦記著2年前分手的對象嗎？」；聽到這句話的時候還很緊張地想「萬一真的出續篇那會變成什麼樣子？」結果在優娜一直惦記堤達這部分，她果然是沒有變。

野島　嗯……不過這可是爭論了很久。原來已經差不多決定不讓堤達出現了。可是只有塚本(塚本 哲：遊戲中服裝設計)一直說：「不要啦不要啦！我不要堤達出不來啦！」。結果一邊在採納他意見的同時，我們也漸漸偏向讓堤達出現的方向了。

北瀨　在開始製作「FFX-2」時原來的主題是「優娜慢慢變得不再依靠堤達」這個方向。結果由於以塚本為首的



「■堤達出場」一派的意見，讓野島先生和劇本組慢慢受到影響。

鳥山　我們也想到既然玩家希望他們能再會，那讓他們再見面是不是比較好？

渡邊　因為在前作裡，玩家就是「堤達」。

北瀨　由於這次故事是以玩家喜歡的型態組成的；這麼一考慮，就慢慢覺得有讓堤達出現的劇情也不錯。

——堤達復活結局的■面■是戲劇性■；就直接從前作結局裡他游向水面開始。

野島　我很喜歡那種把以前的鏡頭■現然後加上新變化的方式。

——而且這一次還有完成度100%才能見到的隱藏結局呢。

野島　那是鳥山先生提案偷偷放進去的。

北瀨　就像點小■■一樣。

鳥山　如果達成了100%卻什麼都沒有那就有點無聊了。

——完成度100%的結局裡有一幕是站在札那爾坎特山坡上的優娜；那個鏡頭是不是用來和前作有所對比的？

野島　沒錯。我也很喜歡將那種對比放進劇本裡。

鳥山　那裡連運鏡都特地做得和前作一樣。優娜站在堤達原來的位置，原來是在這個時候出現標題；我們將這個運鏡原原本本地用在100%結局裡。

——堤達復活結局條件其中之一，是■在異界聽見口哨聲；這種完全沒有提示的伏筆很有鳥山先生作風的感覺。

野島　這次故事全體都聞得到鳥山先生的味道(笑)。

——前作堤達將優娜掉落的天球撿起來聽的地方，那裡也是沒有任何提示，不過輸入方向鍵就可以移動視點；這也是鳥山先生的傑作吧。覺得和這裡很像。

鳥山　嗯…這是因為希望讓玩家有那種…在異界■不定有可能遇到■達的期待感，才設計了這個讓玩家的手去做點動作的條件。

渡邊　在那個場景裡■■事前已經知道了，不過按下●鈕聽■口哨聲的時候還是很高興啊！

「秘密的任務」本來可■不會出現的

——不過「X-2」裡真的收錄了不少小遊戲啊。

北瀨　這次是像「VII」及「VIII」一樣，在每個區域都有一個劇情事件的負責人；讓他們在某個程度內自由發揮。結果大家把自己想做的東西不斷的放進去就變成現在這樣的份量了。我也負責了比賽特的劇情事件。

——製作人自己負責劇情事件啊？

北瀨　我們的作業本來就是這種方式，所以我覺得沒什麼特別的。因為要在比賽特讓優娜與貝克雷姆對決，要想出用什麼小遊戲來對決讓我傷透了■筋。

野島　一開始好像是什麼繞■賽跑一圈的？

野島　對對對，好像是體力系的……

北瀨　那時候每次討論都換新點子。最後決定使用的「射擊遊戲」剛開始其實很簡單，真的只有擊發子彈打倒敵人；後來才增加了子彈種類、加入連鎖概念。

——STORY Lv.5的■卡又出現了「水中格鬥球」；也和前作一樣式由北瀨先生負責的嗎？

北瀨　沒錯，一開始本來沒這個打算的；後來是鳥山提出，才臨時決定加進去的。本來只是想偷偷加進去，■不■後來■變成那麼大的一個事件。

野島　因為■卡STORY Lv.5的時候在劇情上已經沒東西可以用了，所以想說至少加進「水中格鬥球」。本來想借用溫泉場景時使用的優．莉．佩泳裝模組，讓她們在打球的時候換上，還向北瀨先生請求了好幾次；結果還是



沒能讓她們換上泳衣打球(笑)。

——這次札那爾坎特・艾普斯終於出場了。

北瀨 沒錯，記得前作有很多「讓艾普斯出場」的聲音出現。

——野島先生也負責了哪個區域的事件嗎？

野島 我負責札那爾坎特遺跡。

——為什麼「秘密的任務」感覺起來不太像一般的任務呢？

野島 因為我沒有自信完成它，所以覺得隨時被砍了都無所謂(笑)。開玩笑的，如果稱為「任務」的話，總會給人一些非得完成它的印象。不過這個任務本身只是把猴子抱來抱去，其實沒什麼大不了的。嗯……一開始的點子是很壯大的，是把猴子們放到世界各個區域去，然後讓玩家四處尋找…

北瀨 如果真照這樣做那會趕不上遊戲製作的截止日期，搞不好「秘密的任務」真的會被砍了也說不定(笑)。

一開始優・莉・佩是沒穿泳衣的

——比換衣的特效畫面更令人震撼應該是優・莉・佩洗溫泉的場景了吧！

鳥山 那是因為高井(高井慎太郎：Art director)從「VII」開始就成天「溫泉、溫泉」的念著。

北瀨 又要推到別人身上啊(笑)？野島先生你沒提過溫泉嗎？

渡邊 那天在收錄溫泉台詞的時候我可沒聽漏喔！野島先生你說：「這麼一來就完成我自「VII」以來的野心啦！」

野島 可以寫那種黏答答的台詞真是太好了(笑)！

渡邊 最早我想寫得隱晦一點，可是野島先生說：「我說渡邊啊，這場戲們是不可以退縮的。」(笑)。

野島 我覺得要像棒球一樣直球決勝負啊。

鳥山 其實那個場景她們的動作全部都是用動態捕捉錄起來的。還拜託青木小姐她們要一邊演出害羞的樣貌一邊還要很性感…初期版是沒有穿上泳衣的，所以那個畫面很…

——聽說被北瀨先生砍了不少地方是嗎？

北瀨 當然。如果照那樣端出來，恐怕遊戲就不能賣了…

鳥山 其實好像組員們比北瀨先生還來得介意？

北瀨 為了在演出上更有魄力，我們用了很多低角度的運鏡，結果被很多女性組員刮得很慘…

鳥山 我們有設置一個讓開發組員自由使用的意見箱，裡面有很多女性組員給了不少意見。採納這些意見以後就在製作途中將太過激的部分全面重新製作了。

北瀨 結果就變成要穿泳衣洗溫泉了。

野島 本來是想用溫泉冒的水氣來擋住的。

北瀨 但是那些水氣是用特效做的，像這樣隨機動作，大概也蓋不住吧(笑)。就算用運鏡來躲，不過運到哪個部分都不好，最後就只剩下穿泳衣這一招了。大概是從這裡開始我轉變為抑制組員們的野心…

堤達和修因是不同的

——接下來的問題相信很多「X-2」的玩家都很想知道，堤達和修因究竟是何種關係？是不同的人嗎？還是有什麼關聯呢？

鳥山 這要說到什麼地方為止好呢？

野島 在開發初期他們倆人是有關係的，不過在途中這個設定廢除了。

渡邊 要是讓他們兩人有所牽連，那事情會無法收拾。

野島 堤達所存在的夢之札那爾坎特，與其說是祈子們製造出來的，不如說是祈禱者們的思念；不過它並不是完全憑空出現的，而是以1000年前曾存在於札那爾坎特的人們為樣本。而原先的設定就是堤達是以修因為樣本的，不過這麼做會有很多地方出現問題。

渡邊 嗯…這麼想吧，兩人雖說並非毫無關係，但堤達也不會是修因。大約是這個樣子。

野島 啊！我想起來了。好像也有過「因為修因存在於蘇比拉，所以堤達無法復活」這樣的設定。

渡邊 有有有，因為修因存在於蘇比拉導致堤達無法復活；因此曾設定過「只要打倒修因，堤達就會復活」。

野島 不過渡邊很快就把這設定拿掉了。

渡邊 如果照著這個設定走，那堤達未復活的結局就會出現矛盾了。何況在「將運的思念傳達給修因」這個行動上加進了「這是為了讓堤達復活」的動機，感覺似乎不太好。總不能把讓修因成佛的理由變成「因為你妨礙了提達的復活」吧！

好像很擔心歌詞裡放進了「召喚獸」之類的字眼(笑)？

——是怎麼決定請倖田來未小姐詮釋主題曲的呢？

鳥山 本來小組裡對開頭動畫是要做成

劇本

野島一成

參與「FFX-2」的工作後

雖然以前做過劇本分歧的遊戲，但是因為太久沒嘗試所以忘光了。不過嘗試了很多過去沒做過的事，真是讓我學了不少。感覺好像下次[illegible]會放進一些讓人覺得會出錯篇的[illegible](笑)。

只有自己知道的本作[illegible]

在諸位配音員裡，青木小姐因為負責重要主線，所以沒有讓她再去擔任其他角色，不過她好像非常想去試試演[illegible]的樣子。還有配音員們[illegible]物色一些如果出「X-3」的話在裡面可能會顯眼的年輕角色時實在很有趣；像是[illegible]之類的，好像有[illegible]先行[illegible]的感覺(笑)。



代表作
FINAL FANTASY VII、VIII、X
[illegible]

像偶像型的演唱會，還是要做成跳舞系的分成兩派：偶像派是野島先生，舞蹈派是我。

野島　之前有次機會和倖田小姐吃飯；她問我們：「為什麼會找上我呢？」時，鳥山先生回答：「審查的結果最後是倖田小姐和另一位偶像型的爭奪最後機會：因為我喜歡R&B所以推薦倖田小姐，野島先生因為喜歡看偶像型的所以推薦另外一個。」害我很用力的否認說：「不是啊～！」倖田小姐大概以為我是愛看偶像派的人了。

鳥山　但是你好像說過劇本開頭的場景要讓偶像型的優娜來主導吧？

野島　是的(笑)。

鳥山　好像是說要弄一個跳舞的偶像。記得大家在綜合各方意見討論如何設計歌手的形象時，野島先生說過「那像CAN-Dee(キャンディーズ)的樣子如何？」

野島　我好像真的想過用CAN-Dee(キャンディーズ)的形象。

渡邊　還好久了！

鳥山　雖然最後開頭是用跳舞系的，不過戰鬥動作時卻是偶像型的(笑)。

——野島先生擔任「千言萬語(1000の言葉)」的作詞，請問您在裡面賦予了什麼樣的意涵呢？

野島　這問題好難喔(笑)。第一次寫的因為被鳥山先生退回所以整個重做了。他建議我「像『那時候說不出口的話現在可以告訴你了』的感覺是不是比較好？」我就照著這種需求去做。不過「之前那時候應該怎麼做」這都是後來才能知道的嘛。

就像在路上走的時候，要是後面傳來喇叭聲我們都會說：「唉呀！真是抱歉！」但是在仔細想過後卻會發覺「明明就是對方錯嘛！」就像這個樣子。

鳥山　喂喂，怎麼這樣說明？有不少人因為那個歌詞感動的呢(笑)？如果要我追加說明的話，這是將修因與蓮的故事和提達與優娜的故事重疊了的歌詞。

野島　這次的曲子不管是旋律或因語音之間的銜接都很困難。雖然歌詞是在曲子完成後才填上的，不過為了不讓這些詞句斷得很奇怪，我拼了命的去翻類似與字典找詞呢。

鳥山　還有艾迴(CD的發售公司)他們也提出意見說希望做出用現代戀愛也能解釋的歌詞。

野島　他們是希望就算單獨放歌也不會讓人感覺彆扭吧。以艾迴的立場而言，不知道是不是很緊張歌詞裡出現像「召喚獸」這些東西(笑)。不過藉由這首歌，我現在是Oricon最高曾進入第三名的人；植松先生(植松伸夫：「FFX」作曲)是初次進榜第10名，這樣算我贏嗎(笑)？

問我們會不會做「X-3」的遊戲啊？

——接著是最後的問題，這問題相信所有Ultimania讀者也很關心，這次以後各位還有預定要做什麼樣的遊戲嗎？尤其是現在已經出現一些謠言的「X-3」究竟是如何？

北瀨　嗯…會怎麼樣呢？目前沒有任何預定。雖然沒有，不過可能會以某些型式……雖然這我也還無法預料，在「X」之後，可能會以像原聲帶等等和遊戲型式不同的產品面世吧。像「永遠的和平節」就是這樣子。說不定會出現一些像這樣並非遊戲，但卻讓故事有不同進展的，用「FFX-2」裡人物之間關係製作的衍生物。只不過問我有沒有可能出「X-3」這個遊戲，我只能說目前還沒有任何類似的企劃。

——那麼「X-2」的國際版如何呢？

北瀨　嗯…這也是未定吧！在製作「X」的時候讓我有相當的滿足感，希望上面可以做做評估。到時候就算沒有「X-3」，也可能用像「永遠的和平節」這種模式，但在目前的時間點問我國際版的企劃如何了，我只能說還沒有動起來。

鳥山　可能會像「X-2」一樣，視玩家的反應來考慮要怎麼辦吧。

北瀨　現在正在製作北美版，我也正在考慮包括追加新要素的可能性：如果在時間上夠充裕，那麼可能會追加些什麼也說不定。

——另外玩家似乎對「FF XIII」也相當期待，您怎麼看呢？

北瀨　這也是一切都在未定之天：因為連是不是要讓我的小組來開發「XIII」都還沒決定。如果是兩三年後要推出的話，剛好也是該考慮是否出在PS2上的硬體敏感時期；要是做在PS2上面，這可能是最後的機會了。如果是PS2以後的機種，那說不定還會更遲。到時候開發的是不是「XIII」，老實說現在什麼都不能確定。

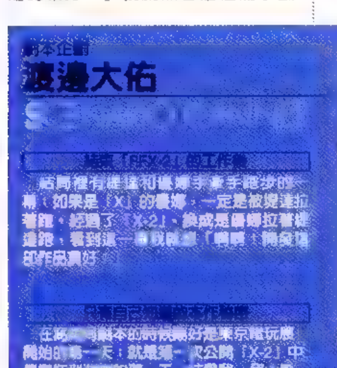
——做出由「X」的經驗而來的遊戲當然不錯，就算各位做出了一個全新的遊戲我也非常期待！

野島　公司的名字也換了，如果能順便做些新東西也不錯吧！

渡邊　我想寫的東西還很多呢！

鳥山　我也想換個感覺重新出發。

野島　嗯！我也是！





INDEX

名称	種類	頁数
エントリーコイン	滴天球	495,501
エントリー特性	滴天球	497
オアシス	地圖	517
オアシス調査	任務	384
追いで!	子大吾	86
おうえんギキ	事令	86
応援の舞	歌曲	82
奥義	主要指令	69,80
奥義の心得	装飾品	210
奥義の真髄	装飾品	211
オオアカ屋	商店	222
オオアカ屋	人物	41,305,353,472,480
オオアカ屋を追え!	任務	353
狼狩り	撃退弾	74
[illegible]レース	支線劇情	562
オートアビリティ	系統	64,65,103
オートウォール	自動技能	105
オートシェル	自動技能	105
オートプロテス	自動技能	105
オートヘイスト	自動技能	105
オートリジェネ	自動技能	105
オートリフレク	自動技能	105
オーバーソウル	系統	231
オーバーソウルカウント	系統	231
オーバーヘッドボレー	水中格闘球	529
大馬鹿たち	天球影像	617
オーラカ		→ビサイド・オーラカ
オールキュアー	合成弾	76,145
オールレイズ	治療魔法	94
お気に入り	装飾品	209
遅れの首輪	装飾品	208
おこらせギキ	事令	86
教えてシンラ君!	系統	717
おすそわけ	盗賊	90
お宝さがし	效果配置盤	200,202,505
お宝スフィアゲット!	任務	358
お宝スフィアコレクション	支線劇情	616
オチュー	怪獣	265
男戦闘員	怪獣	297
オフェンス	左翼支配保護網	96
お守り	装飾品	205
オメガウェポン	怪獣	274
オメデトウ!	隠藏劇情	90,108,716
おやすみダンス	舞踏	82
音楽再生装置	音楽盤	709
温泉	事件	391,712,726
女戦闘員	怪獣	297

か

名称	種類	頁数
カーズ	状態異常	115,117
カーズ防御	自動技能	104
GUARD	系統	232
ガードマキナ	怪獣	281
カーニバルダンス	舞踏	82
カイザーナックル	装飾品	206,350
解除キー	事件	340,401
解体弾	退治弾	74
街道の風	效果配置盤	195,202
ガイドマップ	系統	632
回避	能力值	60
回避アップ/ダウン	状態異常	116,119
回避カウンター	自動技能	106,109
回復コダイゴ	子大吾	86
回復の泉	消耗用道具	218
回復の腕輪	装飾品	210
カウンター	自動技能	106,109
火炎コダイゴ	子大吾	86
ガガゼト遺跡	地圖	696
ガガゼト山	地圖	692
ガガゼトのスフィア	重要物品	219
限りなき魔力	效果配置盤	201,596
ガグ	怪獣	255
隠された遺産	支線劇情	606
楽団員を探せ!	任務	382
加速!	左之翼操術	96
合体したスフィア	重要物品	219
合体したスフィア	天球影像	617
ガッツ	主要指令	70
かっとばす	暴對	80
かっとばす	攻撃技能	86
ガトリングコブラ	怪獣	285
かねぬすむ	盗賊	84,100
カニス・マヨル	怪獣	238
雷	属性	111
雷吸収	自動技能	103
雷攻撃	自動技能	103
雷と水の閃光	装飾品	207
雷と水の指輪	装飾品	207
雷の一撃	装飾品	207
雷の衝撃	效果配置盤	196
雷の魔石	消耗用道具	217
雷の指輪	装飾品	207
雷半減	自動技能	103
雷平原	地圖	671
雷・水吸収	自動技能	103
雷・水攻撃	自動技能	103
雷無効	自動技能	103
カモメ団	組織	17,36
カモメ・ダン	水中格闘球	540
カモン!	[illegible]	86
ガラスのバックル	装飾品	209
ガリク=ロンゾ	人物	44
ガリク=ロンゾ	怪獣	312,418
観光客を救出せよ!	任務	416
ガンシューティング	支線劇情	572
ガンシューティング試験	支線劇情	580,714
かんたんリペア	重要物品	220,456
ガントレット	装飾品	206
ガンナー	服装[illegible]	130
警戒!	左之翼操術	96
ガンブレイ	主要指令	68,72
キーリカ寺院	地圖	646
キーリカ島	地圖	642
キーリカの森	地圖	645
キーリカ・ビースト	水中格闘球	542
消えたヴェグナガン	天球影像	617
ギガース	怪獣	255
着がえたい	状態異常	115,118,736
着がえたい防御	自動技能	104
ギキ	動物	168
ギキ	主要指令	69,86
ギキLv.2/Lv.3	自動技能	106
きぐるみ戦法	主要指令	69,92
きぐるみ士	服装天球	176,449,721
きぐるみ魔法	主要指令	69,90
ギザールの野菜	消耗用道具	218,509
鬼人退治	退治弾	74
きっかけのスフィア	重要物品	219
キッパ	人物	37
ギップル	人物	31
ギップル	怪獣	315,455
ギップルスフィア	重要物品	219,592
キノコ岩街道	地圖	656
キノコ岩[illegible]	任務	347
キノック	人物	622
希望の光	效果配置盤	199,202
キマリ=ロンゾ	人物	44
キャノンバイパー	怪獣	288
キャラバン	商店	225,517
ギャンブラー	服装天球	172,404
ギャンブル	主要指令	69,86
吸収	合成弾	72,134,719
吸収	系統	110
99式[illegible]	怪獣	270
キューソネコカミ	装飾品	212,350
[illegible]ディレイ	特殊效果	98,113,119
恐怖!	主要指令	72
極光の腕輪	装飾品	207
キラーハウンド	怪獣	237
きらめく霧	效果配置盤	197,202
気力!	主要指令	72
キリングマキナ	怪獣	282
ギル	系統	221
ギル2倍	自動技能	107
ギルをぬすむ	盗賊	84,100
きれいなガラス玉	装飾品	209
銀色公司	組織	19,553
銀河天翼	主要指令	70,98
キングヴァーミン	怪獣	277,599
キングタコーバ	怪獣	253
金のアンクレット	装飾品	208
金の腕輪	装飾品	204
銀の腕輪	装飾品	204
金のかみかざり	装飾品	211
金の砂時計	消耗用道具	217
銀の砂時計	消耗用道具	217
金の針	消耗用道具	216
銀ぶちメガネ	装飾品	209
クァール	怪獣	264
グアド・グローリー	水中格闘球	545
グアドサラム	地圖	667
クアトロホーン	怪獣	248
クィーンクァール	怪獣	266
クイックトリガー	主要指令	70,715
クイックトリガーLv.2/Lv.3	自動技能	106
クォーターショット	[illegible]	72
グクマッツ	怪獣	259
ククルカン	怪獣	258
臭い息	合成弾	74,134
クシファクティヌス	怪獣	262
薬の知識	自動技能	106
クライミングアクション	系統	632
クラスコ	人物	[illegible]
クラスターボム	合成弾	74,139,149
クラッシャーL	服装天球	164
グラビデ	特技	80
グラビデ	魔法剣	88
グラビティソード	剣技	76
暗闇	状態異常	114,117
暗闇!	左之翼操術	96
暗闇攻撃	自動技能	104
暗闇手榴弾	消耗用道具	216
くらやみダンス	舞踏	82
暗闇の衝撃	装飾品	208
暗闇防御	自動技能	104
グランドスラム	合成弾	76,144
クリーパー	怪獣	276
クリスタルの小手	装飾品	205
クリスタルバングル	装飾品	204
クリスタルボール	装飾品	205
クリティカル	水中格闘球	535
クリティカルバグ	怪獣	277
クリティカルヒット	系統	121
グレータードレイク	怪獣	257
グレートホーント	怪獣	289
グロウエッグ	装飾品	211
グローブイーター	怪獣	272,405
黒き衝撃	效果配置盤	200
黒のチョーカー	装飾品	209
黒の魔石	消耗用道具	217
黒魔導士	服装天球	162
黒魔法	主要指令	69,82
黒魔法の心得	装飾品	210
黒魔法の真髄	装飾品	211
黒魔法Lv.2/Lv.3	自動技能	106
君臨する者	效果配置盤	201,604
ケアル	白魔法	84
ケアル	魔導書	90
ケアルガ	白魔法	84
ケアルラ	白魔法	84
ケアルダ	魔法剣	88
軽減手段	系統	120
経験値		→EXP
経験値0	状態異常	115,118
経験値0防御	自動技能	104
警備隊員	怪獣	303
ゲート	系統	193
ケガ	水中格闘球	528
激流コダイゴ	子大吾	86
ゲッコー	怪獣	240
ゲッターカモメ	支線劇情	608

名稱	種類	頁數
睡眠	狀態異常	112,114,117
睡眠!	[illegible]	96
睡眠攻擊	自動技能	104
睡眠手榴彈	消耗用道具	216
睡眠防禦	自動技能	104
ズー	怪獸	256
スーパーノヴァ	合成彈	74,140
スーパーリボン	自動技能	105
スカ	[illegible]	88,90
スカウト	水中格鬥球	532,536
スカウトマキナ	怪獸	281
スカウトLv	水中格鬥球	632
スキャン	[illegible]	96
スキンク	怪獸	241
すごもりざる探し	支線劇情	563
スティッキーハニー	[illegible]	94
ステータス異常	系統	61,112
ストーリーレベル	系統	325
ストップ	狀態異常	118,119
ストップ攻擊	自動技能	104
ストップダンス	舞蹈	82
ストップ防禦	自動技能	104
ストップミサイル	[illegible]	94
スパインドレイク	怪獸	257
すばやさ	能力值	60
スピードイレイサー	[illegible]	92
スピラリーグ	水中格鬥球	633
スフィアハンター	[illegible]	17
スフィアブレイク	支線劇情	19,404,713
スフィアブレイク大会	事件	404,500
スペシャルシュート	水中格鬥球	629
スペシャルドレス	系統	128,716
スペシャルドレスアップ	系統	128
すべてを捨てし者	怪獸	274,610
スマッシャーR	服裝天球	184
スリースターズ	消耗用道具	218
スリプル	妖術	80
スリプル彈	[illegible]	96
スロウ	狀態異常	118,118
スロウ攻擊	自動技能	104
スロウ・ストップ防禦	自動技能	105
スロウ彈	[illegible]	96
スロウ防禦	自動技能	104
すんごいスフィア	重要物品	363,485
すんごいスフィアを探え!	任務	342
すんごいチョコボ	[illegible]	511,604
聖	屬性	111
聖吸收	自動技能	103
聖攻擊	自動技能	103
成功の秘訣	裝飾品	212,459
聖水	消耗用道具	216
聖戦の盃	合成彈	78,148
成長の約束	效果配置盤	200,202,596
聖なる魔石	[illegible]	88
聖なる魔石	消耗用道具	217
青年同盟	組織	16
青年同盟基地	事件	341,451
青年同盟 武鬥大会!	任務	455
青年同盟本部	[illegible]	659
青年同盟を強行突破せよ!	任務	373
聖ベベル廟	事件	606
惡夢	妖術	80
セーブスフィア	系統	633
セーフティビット	裝飾品	209
石化	狀態異常	114,117
石化!	[illegible]	96
石化攻擊	自動技能	104
石化手榴彈	消耗用道具	216
石化・即死防禦	自動技能	105
石化の衝撃	裝飾品	208
石化防禦	自動技能	104
絶対クリティカル	自動技能	106
絶対クリティカル	狀態異常	116,119
背投げ	主要指令	70,99,217
セファロタス	怪獸	247
攻めぬく魂の輝き	效果配置盤	195,554
攻めの方陣	效果配置盤	194

名稱	種類	頁數
セルシウス	飛空艇	→飛空艇
ゼロ式機士	怪獸	270,342
戦士	服裝天球	152
船上の思い出	天球影像	617
先制	自動技能	106
先制攻擊	系統	57
全屬性攻擊・吸收	自動技能	104
戦鬥鬼	自動技能	105
戦鬥服S/M/L	重要物品	220,365
[illegible]を手に入れろ!(ガガゼト山)	任務	391
[illegible]を手に入れろ!(ジョゼ寺院)	任務	374
戦鬥不能	狀態異常	114
1000年前の[illegible]	天球影像	617
戦友のスフィア	重要物品	220
增強!	[illegible]	96
裝備	系統	52
ソウルオブサマサ	裝飾品	211,690
即死	特殊效果	113,117,119
即死攻擊	自動技能	106
即死防禦	自動技能	104
屬性	系統	110
屬性王	裝飾品	212,601
卒業ミッション	設定	723

た

名稱	種類	頁數
ダークエレメンタル	怪獸	252
ダークナイト	服裝天球	166,386
ダークネスレイン	合成彈	76,143
ダークマター	[illegible]	90
ダークマター	消耗用道具	217
ダーリン	人物	448,623
ターレットA/B/C	怪獸	316,317,472
大回転シュート	水中格鬥球	629
待機係數	系統	57
待機ゲージ	系統	51,56
待機時間	系統	51,56
對空彈	退治彈	74
退治彈	主要指令	69,74
退治彈Lv.2	自動技能	106
だいじなもの	系統	213,214,219
タイダルウェーブ	合成彈	76,143
タイプ	系統	120
ダイブベッカー	怪獸	239
[illegible]の腕輪	裝飾品	211
[illegible]のしらべ	歌	82
ダイヤの小手	裝飾品	205
[illegible]	主要指令	78
体力!	主要指令	72
体力の[illegible]	消耗用道具	218
体力の薬	消耗用道具	218
体力の秘薬	消耗用道具	218
宝のありか	天球影像	617
打擊!	[illegible]	96
タコーバ	怪獸	253
[illegible]のしずく	重要物品	220
闘う	主要指令	70,98
ダチ	人物	35
ダッシューズ	裝飾品	211
ダット	人物	37
タネ大砲	[illegible]	72,134
旅のきっかけ	天球影像	617
タマのすず	裝飾品	211
だまらせギキ	[illegible]	86
ダメージ		120
ダメージ9999	系統	116,119
ダメージ限界突破	狀態異常	107
ダメージ限界突破	自動技能	120,121
たゆまざる攻撃	系統	194
ダラヤ	人物	366
タリスマン	裝飾品	205
タルウィ	怪獸	293,466
タロ	人物	17
タローマティ	怪獸	290
タロットカード	裝飾品	205
ダンシングソード	主要指令	72
ダンス	主要指令	69,82,113
[illegible]	[illegible]	80

名稱	種類	頁數
チームLv	水中格鬥球	625
チェイン	系統	59
誓いのヴェール	裝飾品	206
力の追及者	效果配置盤	198,512
チケットの[illegible]!	任務	375
チタンバングル	裝飾品	204
[illegible]られた…	裝飾品	212,386
致命!	[illegible]	96
チャク	怪獸	289,610
ちゃっかりギキ	[illegible]	86,100
チャップ	人物	622
チャバ	[illegible]	464,587
チャンピオンベルト	裝飾品	206
調教士	服裝天球	168,417
長者のしるし	效果配置盤	200,202
挑戰「ガンシューティング」	任務	367
チョコボ	怪獸	305,306
チョコボ	[illegible]	633
チョコボイーター	怪獸	272,371
チョコ牧場	支線劇情	506,713
チョコボっ!	任務	370
チョコボの[illegible]	消耗用道具	217
チョコボの羽	合成彈	78,147
チョコボの羽	消耗用道具	217
チョコボを追いつめろ	事件	370
賞金	[illegible]	517
沈默	狀態異常	114,117
沈默!	[illegible]	96
沈默・暗闇防禦	自動技能	104
沈默攻擊	自動技能	104
沈默手榴彈	消耗用道具	216
ちんもくダンス	舞蹈	[illegible]
沈默の[illegible]	裝飾品	208
沈默防禦	自動技能	104
ツインスターズ	消耗用道具	218
通信スフィア	事件	[illegible]
月の腕輪	裝飾品	210
月のカーテン	消耗用道具	218
月のカーテン改	[illegible]	90
つっこむ	[illegible]	80
強くてニューゲーム	系統	327,710
ティアラ	裝飾品	206
ティーダ	人物	33,724
ティーダ復活エンディング	系統	321,485,725
ディープヘイズ	怪獸	261
停止!	[illegible]	96
停止の[illegible]	裝飾品	208
ディニクチス	怪獸	262
ディフェンス	[illegible]	96
ディフェンスソング	歌曲	82
ディフェンダー	怪獸	266
ディレイ	特殊效果	58,113,119
ディレイアタック	劍技	80
ディレイバスター	劍技	80
ディレイバスター	[illegible]	88
ティンダロス	怪獸	239
デーヴァ	怪獸	290,408
[illegible]よせの腕輪	裝飾品	211
デス	妖術	80
デスゲイズ	怪獸	250
デスペタル	[illegible]	94
デスペル	白魔法	84
デスミサイル	[illegible]	94
鉄巨人	怪獸	269
[illegible]甲彈	[illegible]	72,134
鐵壁	主要指令	70
デトネイター	怪獸	268
電氣玉	消耗用道具	217
[illegible]コダイゴ	[illegible]	86
天使のイヤリング	裝飾品	208
テンタクルス	怪獸	240
天[illegible]の領導者	效果配置盤	201,618
天雷の指輪	裝飾品	207
トゥーダイス	賭博	90,102,174
トゥーム	怪獸	291
堂々	[illegible]	80
同盟アタッカー	怪獸	301

名稱	種類	頁數
同盟コマンド	怪獸	300
同盟スカウト	怪獸	299
同盟ソーサレス	怪獸	301
同盟ソルジャー	怪獸	302
同盟トルーパー	怪獸	301,373
同盟ファイター	怪獸	299
同盟フェンサー	怪獸	302
同盟マスター	怪獸	302
同盟レンジャー	怪獸	300
トーナメント	水中格門球	533
トーブリ	人物	41,365
トーブリ事務所	事件	459
トーブリをさがせ!	任務	435
トーメ	守門山人掌人	464,587
トールボーイ	合成彈	76,144
トカゲ撃ち	退治彈	74
トカゲラン	支線劇情	564
毒	狀態異常	114,117,717,718
ドグ	怪獸	296,471
毒消し	消耗用道具	215
毒攻撃	自動技能	104
特殊効果	系統	112,117
特殊パーツ	挖掘	457,516
特殊魔法	攻擊方式	120
毒・睡眠防御	自動技能	104
毒の牙	消耗用道具	217
毒の[illegible]	裝飾品	208
毒防御	自動技能	104
特級男戦闘員	怪獸	298
特級女戦闘員	怪獸	299,374,384
突撃	主要指令	70
突撃隊員	怪獸	303
突撃の時	效果配置盤	194
とっておき	主要指令	69,78,138
ドナ	人物	40,436,451
盗られたら盗り返す!	任務	378
ドリームボーリン	左門將術	94
ドルメン	怪獸	292
ドレイクキラー	退治彈	74
ドレイン	妖術	80
トレード	水中格門球	532,538
トレーニング	水中格門球	526,537
ドレス	系統	126
ドレスアップ	系統	53,127
ドレスフィア	裝備	126
トレマ	人物	15,484
トレマ	怪獸	315,610
トワメル＝グアド	人物	41
ドンガ	人物	382
とんずら	主要指令	70
トンベリ	職業	176
トンベリ	怪獸	275,346,607
トンベリ[illegible]れ斬り	戲偶劍法	92
トンベリ暗黒斬り	戲偶劍法	92
トンベリ一[illegible]斬り	戲偶劍法	92
トンベリ四[illegible]斬り	戲偶劍法	92
トンベリ石化斬り	戲偶劍法	92
トンベリ[illegible]り斬り	戲偶劍法	92
トンベリ止め斬り	戲偶劍法	92
トンベリ[illegible]り斬り	戲偶劍法	92
トンベリ[illegible]斬り	戲偶劍法	92

な

名稱	種類	頁數
ナーダラ	人物	42,354
ないしょのミッション	支線劇情	590
ナギ統合公司	組織	467,554
ナギ・フリーパス	重要物品	220,467
ナギ平原	地圖	688
ナギ・割引パス	重要物品	220
ナスホルン	怪獸	248
謎の青年	人物	33,621
なにごともな〜い	裝飾品	212,423
なやましげな香水	裝飾品	212,379
ならずもの	怪獸	304
[illegible]の[illegible]	消耗用道具	216
軟弱!	左之翼操術	[illegible]
なんでも2倍	自動技能	107
逃げる	戰鬥指令	72
23代目オオアカ屋		→オオアカ屋
日輪の守り	效果配置盤	197
裂断!	左之翼操術	[illegible]
ヌージ	人物	29
ヌージ	怪獸	315,455
ヌージのスフィア	重要物品	219
ぬすっと	怪獸	304
ぬすむ	主要指令	70,100
ネガバースト	合成彈	76,143
ねじりはちまき	裝飾品	208
ねぼけオチュー	怪獸	265,373
眠りの[illegible]	裝飾品	208
能力値	系統	60
呪われし絵	效果配置盤	197,573

は

名稱	種類	頁數
バーサーカー	服裝天賦	158,413
バーサク	狀態異常	63,116,117
バーサク	主要指令	70
バーサク攻撃	自動技能	104
バーサク防御	自動技能	104
バーサクミサイル	馬其那砲塔	94
バーストショット	[illegible]	72
パーチェラ	守門山人掌人	464,587
バーティゴ	怪獸	250
ハードシーズ	右門將術	94
ハードショット	[illegible]	72
ハードハニー	左門將術	94
ハードリーフ	右門將術	94
バーニングソウル	合成彈	74,141
バーピュート	怪獸	235
ハーフデスペタル	左門將術	94
ハイウォール	合成彈	78,148,149
バイオ	妖術	80
バイオ	魔法機器	88
バイオミサイル	馬其那砲塔	94
倍数コンボ	攝天球	498
ハイズォ	怪獸	260
倍速の腕輪	裝飾品	210
バイトワスプ	怪獸	242
パイナップル	合成彈	74,139
ハイパーリスト	裝飾品	205
ハイポーション	合成彈	76,145
ハイポーション	[illegible]	78
ハイポーション	道具輪盤	90
ハイポーション	消耗用道具	215
パイン	人物	27,719
パイン	怪獸	314,455
パインのスフィア	重要物品	219
ハガーバグ	怪獸	276
ぱくぱくモンキー	支線劇情	570
派遣	[illegible]	510
ハザードアイス	合成彈	76,142
ハザードシェル	合成彈	74,140
バサーナの野菜	消耗用道具	218,509
バシネット	怪獸	236
バスカット	水中格門球	535
[illegible]	[illegible]	80
[illegible]	攻擊輪盤	[illegible]
発掘	支線劇情	515
発掘道具機械	挖掘	517
発掘ランク	挖掘	516
バッセ	人物	17,45,414
発生確率	系統	112
発生率	系統	112
????	怪獸	306
ハナ	人物	17
パニックフロージョン	左門將術	94
バハムート	怪獸	295,387
[illegible]	[illegible]	80
破風	攻擊輪盤	88
破滅の炎	效果配置盤	201
早業	主要指令	69,84
バラライ	人物	30
バラライ(ベベル)	怪獸	314,387
バラライ(幻光体)	怪獸	314,455
バラライのスフィア	重要物品	219
バリア	花精魔法	94
バリアブルゲル	怪獸	263
バリーヴァルハ	怪獸	249
バリカー	怪獸	289
はりせんぼん	魔晴彈	74,134
バルテロ	人物	40,436,451
バロング	怪獸	253
パワーイレイザー	戲偶劍法	92
パワーグローブ	裝飾品	205
パワーショット	[illegible]	72
パワーブレイク	劍技	78
パワーブレイク	攻擊輪盤	88
パワーリスト	裝飾品	205
反アーマー弾	右馬其那砲塔	96
半減	系統	110
反属性弾	退治彈	74
万能薬	合成彈	76,145
万能薬	[illegible]	[illegible]
万能薬	消耗用道具	216
反パワー弾	右馬其那砲塔	96
反マジック弾	左馬其那砲塔	96
反メンタル弾	左馬其那砲塔	96
ピアシングバグ	怪獸	243
ピアノ	裝置	709
ビーカネル砂漠	地圖	678
ビーズのブローチ	裝飾品	209
ヒートバスター	合成彈	74,141
ヒート乱舞	花精魔法	92
光の腕輪	裝飾品	210
光のカーテン	消耗用道具	218
光のカーテン改	道具輪盤	90
光の魔石	消耗用道具	217
光るトンボ玉	裝飾品	209
飛空艇	系統	324
飛空艇	地圖	635
ヒクリ	人物	41
ピコケット	怪獸	235
非才!	左之翼操術	[illegible]
ビサイド・オーラカ	水中格門球	37,546
ビサイド寺院	地圖	641
ビサイド島	地圖	637
ビサイドのカギ	重要物品	220,339,415
ビサイドのスフィア	重要物品	220
ビサイドパターンが刻まれたカギ		→ビサイドのカギ
ビサイド村	地圖	640
左之翼	服裝天賦	188
左之翼操術	主要指令	69,98
左マキナシズム	主要指令	69,96
ピット	系統	192
びびらせる	[illegible]	82
秘宝のガーディアン	怪獸	274,358
秘密特訓	水中格門球	529
ヒュージゲル	怪獸	262,353
ヒュプノクラウン	裝飾品	206
氷[illegible]!	[illegible]	96
氷結コダイゴ	子大吾	84
氷神の指輪	裝飾品	206
避雷塔[illegible]	支線劇情	584
避雷塔の魔物退治!	任務	461,713
非力!	左之翼操術	[illegible]
ひるみ動作	系統	59
疲労	水中格門球	528
ピンチ状態	系統	60,719
ピンチに……	自動技能	106
ピンチにウォール	自動技能	105
ピンチにMP消費0	自動技能	105
ピンチにクリティカル	自動技能	105
ピンチにシェル	自動技能	105
ピンチにプロテス	自動技能	105
ピンチにヘイスト	自動技能	105
ピンチにリジェネ	自動技能	105
ファイア	黒魔法	82
ファイアストーム	合成彈	74,141
ファイアブレス	[illegible]	72,134
ファイガ	黒魔法	82
ファイガ	魔法機器	88

ま

SPECIAL NEWS!!

FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA Ω

アルティマニアオメガ

決定製作!!

獲得了「與以往的攻略不一樣！」這樣的絕佳迴響，
FINAL FANTASY X ULTIMANIA Ω的『X-2』版製作決定!!
『FFX-2』所隱藏的最後謎題、初公開的機密情報、珍貴的設定資料，
以及各種究極的瘋狂攻略法等——所揭載的的內容絕對是「Ω」級!!

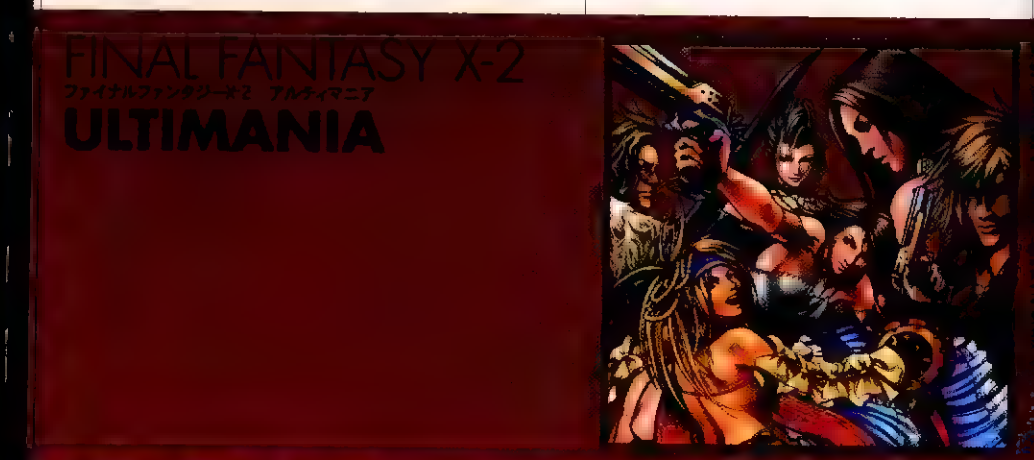
C·O·M·I·N·G
S·O·O·N!!

■編著：Studio BentStuff
■完全監修：SQUARE・ENIX
■發行：DIGICUBE
■價格未定／發售日未定

特別收錄 FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA Ω 特別企劃 服裝選拔活動!!

這次在FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA Ω中，也會收錄特別企劃的服裝選拔活動結果。由玩家所設計的優・莉・佩的原創服裝，不管是個人使用的特別服裝，或是三個人都能使用的一般服裝，包含可使用的技能以及設計理念等，經過『FFX-2』製作小組的審查，選拔出了許多優秀作品。

想知道優・莉・佩有哪些新的服裝嗎？
那就千萬不能錯過這本FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA Ω。



＊STAFF

出版・編集
DigiCube Co., LTD.【http://www.digicube.co.jp】
増井　荒(Vice-Chief Editor)
越塚正典(Editor)
九島　納(Editor)
五日市憲信(Editor)
中村寛文(Product Manager)

企畫・構成・執筆
Studio BentStuff Co., LTD.【http://www.bent.co.jp】
山下　章(Director／Interview Part)
ベニー松山(Prologue／Scenario Short Story)
大出綾太(Sub-Director／Scenario／Sub-Event)
山中直樹(Battle System／Equipment&Item／Secret)
板場利光(Scenario／Sub-Event／Secret)
小石朋仁(Scenario)
大野優子(World&Character／Scenario／Map)
大出啓太(Equipment&Item／Scenario／Sub-Event)
豊田知行(Monster／Sub-Event／Map／Secret)
木村昌弘(Battle System／Equipment&Item／Monster／Secret)
白川大輔(Monster／Sub-Event／Secret)
藪良小路(Monster／Sub-Event)
中谷　薫(Sub-Event／Analysis Support)
日下部智子(Editonal Support)
稲垣宗彦(Interview Support)
渡辺和歳(Scenario)

設計&DTP
STOL Co., LTD.【http://www.stol.co.jp】

地圖CG
高橋政輝

專訪攝影
Handmade
柴泉　寛
本松錦司

協　力
SQUARE ENIX Co., LTD.
第1開發事業部『FFX-2』小組
品質管理部『FFX-2』小組

監　修
SQUARE ENIX Co., LTD.

發　　行　2003年9月　初版

製作總監　陳宏銘
版權企劃　王士豪
專案執行　黃宏榮
美術執行　鑫倫電子製版印刷有限公司／顧永明
文字編輯　余怡進／陳德全
譯　　者　蔡長弦／許昌昇／葉承鑫／黃文彥／黃怡嫂

發行人　楊月華
發行所　銘顯文化事業有限公司
發行址　401 台灣台中市東區建成路700號12F-2
銷售專線　04-22800372
傳真電話　04-22808569
劃撥戶名　陳宏安
劃撥帳號　22463740

印刷所：燕京印刷廠有限公司

ISBN-986-7623-13-4

本書由 DigiCube 授權翻譯、
電玩e世代責任編輯、銘顯文化事業有限公司發行。

中日譯名對照表

※此中日譯名對照表中的中日譯名為電玩e世代編輯部根據台灣讀者需要所編譯而成，SQUARE ENIX並無正式設定的中文名稱。

※依五十音順序排列

原名	中文譯名
あ	
アークエンジェル	大天使
アーケオシリス	古代[illegible]
アースウォーム	地蟲
アーマーイレイサー	破甲刀
アーマーブレイク	破甲力
アーメット	安德特
アーリマン	邪眼[illegible]
Rレコーダー	R錄影器
アーロン	安[illegible]
アイアンサイド	鐵甲戰士
アイアンデューク	鐵甲公爵
アイアンバングル	鐵之[illegible]
アイコン	圖示
相性	適合度
アイスブランド	冰劍
アイスブリザード	冰凍彈
アイス乱舞	冰[illegible]舞
アイテム	道具
アイテム2倍	道具2倍
アイテムシューター	道具射手
アイテムスロット	道具輪盤
アイテムハント	道具狩獵
アイテムLv.2	道具Lv.2
アエーシュマ	艾斯[illegible]
青空公司	青空公司
アカギ記録1～8	阿卡基紀錄1～8
アカギスフィア1～10	阿卡基天球1～10
アカギ隊	阿卡基隊
アカギの影	阿卡基之影
アカギ報告1～2	阿卡基報告1～2
開かずの扉	不開門的房子
暁のしずく	黎明的露珠
アガマ	紅[illegible]飛蜥
アカ・マナフ	亞卡・馬南
アクアセイバー	水之救星
アクアトキシン	毒水彈
アクア乱舞	水亂舞
アクセサリ	裝飾品
アクセルダンス	加速之舞
アクティブ	即時狀態
アクティブリンク	即時連結
アサシンビー	刺客蜂
アサルトマキナ	突擊[illegible]甲部
アジ・ダハーカ	邪龍達哈克
アスピル	MP吸收
アタックスロット	攻擊輪盤
アダマンタイト	金剛石
アダマンタイマイ	金剛玳瑁
アダマントータス	金剛龜
アッシュフロージョン	石化風暴
あつまれ!	召集
アニキ	阿尼基
アニキのぼやき	阿尼基的心聲
アニマ	阿尼瑪
アノール	綠鬣蜥
アバドンフレイム	地獄火
あばれオチュー	狂暴食人花
あばれる	暴動
あばれるの心得	暴動心得
あばれるの真髄	暴動真髓
アビリティ	技能
あふれる魔力	滿溢的魔力
アミュレット	護身符
アヤメタケ	藍[illegible]菇
歩みはじめる者	上路新手
アラースト	阿拉斯特
アラーネア	蜘蛛
新たな洞窟	新的洞窟
歩くとHP・MP回復	行走時恢復HP・MP
歩くとHP回復	行走時恢復HP
歩くとMP回復	行走時恢復MP
アルテマ	究極黑魔法
アルテマウェポン	究極兵器
アルベド機械の部品覚書	阿爾貝特機械的零件[illegible]
アルベド語辞書	阿爾貝特語辭典
アルベド語辞書集め	收集阿爾貝特語辭典
アルベド・サイクス	阿爾貝特・賽克斯
アルベド族	阿爾貝特族
アレイズ	完全復活
アレク	阿雷克
荒れ狂う巨人	狂暴巨人
アロヤ	阿洛亞
暗黒	黑暗
暗黒の空	黑暗天空
アンダーベベル	貝貝爾地下
アンダーベベルの記録1～2	貝貝爾地下的紀錄1～2
アンチプリン	對普林專用彈
アンラ・マンユ	安格拉曼尤
いあつする	威壓減退
EXP	經驗值
EXP2倍	經驗值2倍
イーグル	老鷹
いいものぬすむ	偷取好東西
イエローエレメンタル	黃元素
イエロープリン	黃普林
異界の影	異界之影
怒りの衝撃	憤怒的衝擊
イクシオン	伊克西翁
イサール	依沙爾
石のいぶき	石之吹息
いしわりギキ	[illegible]的幾奇
イスラヤ	伊[illegible]亞
遺跡の奥の洞窟	遺跡深處的洞窟
遺跡の魔物をおっぱらえ!	掃蕩遺跡內的魔物
イナミ	伊娜美
いにしえの聖獣	[illegible]的聖獸
命の泉	生命之泉
命の湖	生命之湖
命のロウソク	生命蠟燭
祈る	祈禱
イビリスギタケ	[illegible]人太蘑菇
イビリタケ	欺人菇
イフリート	伊弗利特
癒しの風	治癒之風
いやしのギキ	[illegible]幾奇
癒しの光	治癒之光
岩のごとく	堅若磐石
インサニティサン	魔法彈
インセクトマザー	蟲后
インビンシブル	萬夫莫敵
ヴァジュラ	金剛杵
ヴァルファーレ	瓦爾法雷
ウィザードブレス	巫師的祝福
ウィングスロット	翼之輪盤
ウインターストーム	冬之風暴
ウェイト	等待
ヴェグナガン(脚)	究極機械兵器 腳
ヴェグナガン(頭)	究極機械兵器 頭
ヴェグナガン(コア)	究極機械兵器 核
ヴェグナガン(尻尾)	究極機械兵器 尾巴
ウォータ	水
ウォーターフォール	水[illegible]
ウォール	障壁
ウォールリング	障壁之戒
ウォタガ	超強障壁
ウォタラ	強效障壁
うた	歌曲
うちけす	[illegible]消
うらみのマイマイ	憎恨的蝸牛
ウノー	[illegible]諾
ウルトラキュアー	超級治療
ウルトラポーション	超級恢復劑
ウルフラマイター	伍夫拉[illegible]
運	運氣
運アップ／ダウン	運氣上升/下降
永遠のナギ節	永遠的和平[illegible]
栄光!	榮光!
HP限界突破	HP界限突破
HPリペア	HP回復
HPをぬすむ	偷取HP
エイド＝ロンゾ	艾[illegible]=[illegible]
エイプスエース	[illegible]
英雄の舞	英雄之舞
ATBゲージ	ATB量表
エーテル	靈氣藥
エーテルターボ	增幅靈氣藥
Aレコーダー	A錄影器
エキシビション	公開賽
エクスカリバー	石中劍
エクスペリメント	實驗機
エクスポーション	究極恢復劑
エスナ	[illegible]
S爆弾	S炸彈
Sレコーダー	S錄影器
エネルギーコア	能源核
エピソード	劇情章節
エピタフ	墓碑銘
エボン＝ドーム	艾波=[illegible]
M爆弾	M炸彈
MP吸収	MP吸收
MPダメージ	MP傷害
MPリペア	MP回復
MPをぬすむ	偷取MP
エリオ	艾[illegible]歐
エリクサー	聖靈藥
エルダーザルワーン	[illegible]
エルダードレイク	長老龍
L爆弾	L炸彈
エルマ	艾瑪
エレキショック	電擊彈
エレキ乱舞	電擊亂舞
エンカウント	遇敵
エンカウントアップ	遇敵上升
エンカウントなし	無遇敵
炎神の[illegible]	炎神[illegible]
エンタープライズ	冒險之心
エントリーコイン	登錄用硬幣
エントリー特性	登錄特性
オアシス	綠洲
オアシス調査	綠洲調查
おいで!	快過來!
おうえんギキ	應援的幾奇
応援の歌	應援之歌
奥義	奧義
奥義の心得	奧義心得
奥義の極意	奧義真髓
オオアカ屋	大赤屋
オオアカ屋を追え!	追蹤大赤屋!
[illegible]狩り	[illegible]
[illegible]レース	野[illegible]賽跑
オートアビリティ	自動技能
オートウォール	自動障壁
オートシェル	自動[illegible]
オートプロテス	自動[illegible]
オートヘイスト	自動加速
オートリジェネ	自動回復
オートリフレク	自動反射
オーバーソウル	魔魂
オーバーソウルカウント	魔魂數
オーバーヘッドボレー	[illegible]掛金勾
大[illegible]たち	大[illegible]
オーラカ	歐拉卡
オールキュアー	全回復
オールレイズ	全復活
お気に入り	中意的東西
遅れの衝撃	遲來的衝擊
おこらせギキ	[illegible]
おしえてシンラ君!	辛拉君教教我!
おすそわけ	分享
お宝さがし	尋寶者
お宝スフィアゲット!	取得寶物天球
お宝スフィアコレクション	收藏的寶物天球
オチュー	食[illegible]獸
男戦闘員	男戰鬥員
オフェンス	攻擊
おまもり	護身符
オメガウェポン	歐米加兵器
オメデトウ!	恭喜!
おやすみダンス	晚安之舞
音楽再生装置	音樂播放裝置
女戦闘員	女戰鬥員
か	
カーズ	詛咒
カーズ防御	詛咒防禦
GUARD	防禦
ガードマキナ	守衛[illegible]
カーニバルダンス	狂歡之舞
カイザーナックル	凱撒指虎
解除キー	解除用鑰匙
解体弾	解體彈
街道の風	街道之風
ガイドマップ	導覽地圖
回避アップ／ダウン	迴避上升/下降
回避カウンター	迴避反擊
回復コダイゴ	回[illegible]子大吾
回復の泉	回復之泉
回復の[illegible]	回復[illegible]
カウンター	反擊
火炎コダイゴ	火炎子大吾
ガガゼト遺跡	卡卡塞特遺跡
ガガゼト山	卡卡塞特山
ガガゼトのスフィア	卡卡塞特的天球
限りなき魔力	無限的魔力
ガク	[illegible]古
隠された迷宮	隱藏迷宮
楽団員を探せ!	尋找樂團團員!
加速!	加速!
合体したスフィア	合併的天球
ガッツ	意志
かっとばす	擊飛
ガトリングコブラ	[illegible]王蛇
必ずぬすむ	必定偷取
カニス・マヨル	大犬
雷と水の閃光	雷、水之閃光
雷と水の指輪	雷、水之戒
雷の一閃	雷之一閃
雷の[illegible]	雷之[illegible]
雷の魔石	雷之魔石
雷の指輪	雷之戒指
雷半減	雷減半
雷・水吸収	雷、水吸收
雷・水攻撃	雷、水攻擊
雷無効	雷無效
カモメ団	海鷗團
カモメーダン	海[illegible]
カモン!	放馬過來!
ガラスのバックル	玻璃[illegible]
ガリク＝ロンゾ	加利克=[illegible]
観光客を救出せよ!	救出觀光客!
ガンシューティング	射擊遊戲
ガンシューティング試験	射擊考驗
かんたんリペア	簡單修理
ガントレット	手套
ガンナ	槍手
ガンプレイ	[illegible]
キーリカ寺院	奇力卡寺院
キーリカ島	奇力卡島
キーリカの森	奇力卡之森
キーリカ・ビースト	奇力卡・比[illegible]特

原名	中文譯名
消えたヴェグナガン	消失的究極機動兵器
ギガース	基卡斯巨人
着がえたい	想換衣服
着がえたい防御	防禦想換衣服
ギキ	基奇
ギキLv.2／Lv.3	基奇Lv.2/Lv.3
きぐるみ剣法	玩偶劍法
きぐるみ士	玩偶士
きぐるみ魔法	玩偶魔法
ギザールの野菜	基沙爾野菜
機人退治	機人退治
きっかけのスフィア	開啟契機的天球
キッパ	基帕
ギップル	吉布爾
ギップルスフィア	吉布爾的天球
キノコ岩街道	香菇岩街道
キノコ岩魔物退治!	香菇岩魔物退治!
キノック	奇諾克
希望の光	希望之光
キマリ＝ロンゾ	奇瑪里=隆佐
キャノンパイパー	加農蟒蛇
キャラバン	商隊
ギャンブラー	賭徒
ギャンブル	賭博
キューソネコカミ	背水一戰
強ディレイ	強慢動作
極光の指輪	極光戒指
キラーハウンド	殺人獵犬
きらめく鎖	閃亮之鎖
気力!	氣力!
キリングマキナ	致命馬其那
ギル	基爾
ギル2倍	基爾2倍
ギルをぬすむ	偷取基爾
きれいなガラス玉	漂亮的玻璃珠
キングヴァーミン	害蟲王
キングタコーバ	大刀王
金のアンクレット	金之腳鐲
金の腕輪	金之腕輪
銀の腕輪	銀之腕輪
金のかみかざり	金之髮飾
金の砂時計	金色沙漏
銀の砂時計	銀色沙漏
金の針	金針
銀ぶちメガネ	銀框眼鏡
クァール	鬼鬚虎
グアド・グローリー	科特・科羅里
グアドサラム	科特羅拉姆
クアトロホーン	四角獸
クィーンクァール	皇后鬼鬚虎
クイックトリガー	神速扳機
クイックトリガーLv.2／Lv.3	神速扳機Lv.2/Lv.3
クォーターショット	1/4射擊
グクマッツ	古庫馬茲
ククルカン	庫庫爾坎
くさい息	臭氣
クシファクティヌス	古代魚
薬の知識	藥學知識
クライミングアクション	攀爬動作
クラスコ	庫拉斯可
クラスターボム	集束炸彈
クラッシャーL	粉碎者L
グラビデ	重力
グラビティソード	重力劍
暗闇攻撃	黑暗攻擊
暗闇手榴弾	黑暗手榴彈
くらやみダンス	黑暗之舞
暗闇の衝撃	黑暗衝擊
グランドスラム	大滿貫
クリーパー	爬蟲
クリスタルの小手	水晶手甲
クリスタルバングル	水晶腕輪
クリスタルボール	水晶球
クリティカル	會心攻擊
クリティカルバグ	必殺蟲
クリティカルヒット	會心一擊
グレータードレイク	巨龍

原名	中文譯名
グレートホーント	巨大鬼魂
グロウエッグ	幸運蛋
グローブイーター	拳套吞食者
黒き紋章	黑色紋章
黒のチョーカー	黑之項圈
黒の魔石	黑之魔石
黒魔法の心得	黑魔法心得
黒魔法の真髄	黑魔法真髓
君臨する者	君臨者
ケアル	回復
ケアルガ	超強回復
ケアルラ	強烈回復
軽減手段	減輕手段
経験値	經驗值
経験値0	經驗值0
経験値0防御	經驗值0防禦
警備党員	警備黨員
ゲート	關卡
ケガ	受傷
激流コダイゴ	激流子大吾
ゲッコー	壁虎
ゲッターカモメ	海鷗射擊
ケットウォータ	凱特水流
ケットサンダー	凱特雷電
ケット・シー	凱特・希
ケットファイア	凱特火焰
ケットブリザド	凱特冰凍
月輪の守り	月輪之守護
剣技	劍技
元気	元氣
げんきのギキ	有活力的基奇
剣技の心得	劍技心得
剣技の真髄	劍技真髓
健康コダイゴ	健康子大吾
剣士の誇り	劍士的榮耀
検問突破	突破盤查
コアスフィア	核心天球
コアブレイク	核心爆擊
コイン	硬幣
攻撃パーツ	攻擊零件
攻撃力アップ／ダウン	攻擊力Up/Down
合成弾	合成彈
高速あばれる	高速暴動
光弾	光彈
行動遅延	行動延遲
ゴーキマイラ	古魯合獸
氷	冰
氷吸収	冰吸收
氷攻撃	冰攻擊
氷の一閃	冰之一閃
氷の女王	冰之女王
氷の指輪	冰之戒指
氷半減	冰減半
氷無効	冰無效
ゴールドエレメンタル	黃金元素
コールドスノー	冰凍雪暴
コキュートス	嘆息之川
心をぬすむ	偷取心智
コダイゴ	子大吾
コダイゴキャノン	子大吾加農砲
コダイゴの宣告	子大吾宣告
コダイゴLv.2／Lv.3	子大吾Lv.2/Lv.3
固定値乱数	固定值亂數
こども団	孩童團
魔法のガーディアン	魔法守護者
こぼれだま	流彈
コマンド	指令
コマンドアビリティ	指令技能
コマンドウィンドウ	指令視窗
コマンドポイント	指令點數
コヨーテ	郊狼
ごろつき	地痞
壊れたスフィア	損壞的天球
混沌の渦	混沌之渦
コンビプレイ	搭檔演出
コンフュ	混亂
コンフュミサイル	混亂飛彈

原名	中文譯名
コンプリート率	達成率
混乱	混亂
混乱!	混亂!
混乱攻撃	混亂攻擊
混乱の衝撃	混亂衝擊
混乱・バーサク防御	混亂狂暴防禦
混乱防御	混亂防禦

さ

原名	中文譯名
サークレット	頭環
サーチスフィア	搜索天球
再起の心	再起之心
最後のサボテンダー探し	尋找最後的仙人掌人
サイレス	沉默
サイレス弾	沉默彈
サイレントホワイト	沉默
魚のウロコ	魚鱗
さきがけ	先驅
咲き誇る災い	繁盛的災禍
ザナルカンド遺跡	札那爾坎特遺跡
ザナルカンド・エイブス	札那爾坎特・艾布斯
ザナルカンドの繁栄	札那爾坎特的繁榮
サノー	沙諾
サノーの視点	沙諾的觀點
サハギン	魚人
サハギンチーフ	魚人領袖
サハギンプリンス	魚人王子
砂漠のカギ	沙漠之鑰
砂漠の最終決戦!	沙漠的最後決戰!
サブウィンドウ	附屬視窗
サブコマンド	附屬指令
サボテンダー	仙人掌人
サボテンダー探し	尋找仙人掌人
サボテンマシンガン	仙人掌機關槍
サムライ	武士
ザラマンデル	薩拉曼泰爾
ザリチュ	薩利丘
サル	猴子
ザルワーン	查爾萬
サレット	撒勒特
斬鉄剣術	斬鐵劍術
サンダー	雷劍
サンダーブレード	雷電伏特
サンダーボルト	狂雷
サンダラ	烈雷
斬鉄	斬鐵
サンドウォーム	砂蟲
シーフ	盜賊
シーモア＝グアド	辛摩亞=科特
シールド	護盾
寺院の秘密	寺院的秘密
寺院の秘密を暴きさらせ!(キーリカ寺院)	揭開寺院的秘密!(基利卡寺院)
寺院の秘密を暴きさらせ!(ジョゼ寺院)	揭開寺院的秘密!(喬瑟寺院)
寺院の秘密を暴きさらせ!(ビサイド寺院)	揭開寺院的秘密!(比塞德寺院)
シヴァ	希瓦
ジェクト	傑克特
ジェノサイド	大屠殺
シェリンダ	雪琳達
シェル	防禦壁
シェルター	防禦避難
支援ユニット	支援單位
ジオパラウド	吉歐帕拉特
時間をぬすむ	偷取時間
至高の光	至高之光
至高の魔石	至高魔石
四重の力	四重之力
静かなる闇夜	靜謐的闇夜
持続時間	持續時間
持続時間係数	持續時間係數
シド	席多
死の衝撃	死之衝擊
死の宣告	死之宣告
死の宣告攻撃	死之宣告攻擊
死の宣告防御	死之宣告防禦
しぼりだす……	激發潛能
シメる	絞殺
昇体!	昇體!

原名	中文譯名
弱ディレイ	弱慢動作
弱点	弱點
借金返済	償還借款
ジャッシュ	傑修
ジャヒー	傑妃
邪封弾	邪封彈
ジャボテンダー	巨無霸仙人掌人
ジャンクパーツ	廢棄零件
シャンタク	夏塔克
ジャンプアクション	跳躍動作
シューイン	修因
重装党員	重裝黨員
修得	學得
終末の日	終末之日
重力無効	重力無效
重力吸収	重力吸收
重力攻撃	重力攻擊
重力の指輪	重力戒指
修行の成果	修練成果
シュトルムカノーネ	大躍進
手榴弾	手榴彈
準備ゲージ	準備量表
紹介状	介紹狀
上級男戦闘員	上級男戰鬥員
上級女戦闘員	上級女戰鬥員
常勝之秘伝	常勝之秘傳
浄水の指輪	淨水戒指
消費アイテム	消耗用道具
情報売り	販賣情報
ジョゼ街道	喬瑟街道
ジョゼ寺院	喬瑟寺院
ショックウェーブ	衝擊波
ショックストーム	衝擊風暴
ショットパイソン	射擊蟒蛇
ショップ	商店
シルキスの野菜	西爾基斯野菜
白き刻印	白色刻印
白魔法の心得	白魔法心得
白魔法の真髄	白魔法真髓
じわじわ	慢性中毒
死を求めるもの	追求死亡者
新エボン党	新艾波黨
新エボン党本部	新艾波黨本部
真・斬鉄	真・斬鐵
真実運動	真實運動
真珠のネックレス	珍珠項鍊
神聖コダイゴ	神聖子大吾
神速の一撃	神速一擊
神秘のヴェール	神秘的面紗
神秘の守り	神秘的護符
神秘のメロディ	神秘的旋律
シンラ	辛拉
神羅カンパニー	神羅公司
シンラ君の人物事典	辛拉君的人物事典
シンラ君の魔物事典	辛拉的魔物事典
水神の指輪	水神戒指
睡眠手榴弾	睡眠手榴彈
ズー	茲
スーパーノヴァ	超新星
スーパーリボン	超級緞帶
スカ	槓龜
スカウト	挖角
スカウトマキナ	偵查馬其那
スカウトLv	挖角等級
スキャン	掃描
スキンク	石龍子
すごもりざる探し	尋找巢居的猴子
スティッキーハニー	黏稠蜂蜜
ステータス異常	狀態異常
ストーリーレベル	故事等級
ストップ	停止
ストップ攻撃	停止攻擊
ストップダンス	停止之舞
ストップ防御	停止防禦
ストップミサイル	停止飛彈
スパインドレイク	史派龍
すばやさ	敏捷

原名	中文譯名
スピードイレイサー	撤速力
スピラリーグ	斯比拉聯盟
スフィアハンター	天球獵人
スフィアブレイク	搶天球
スフィアブレイク大会	搶天球大會
スペシャルシュート	特殊射門
スペシャルドレス	特殊服裝
スペシャルドレスアップ	特殊換裝
すべてを捨てし者	捨棄一切者
スマッシャーR	截擊者R
スリースターズ	三星
スリプル	催眠
スリプル弾	催眠彈
スロウ	遲緩
スロウ攻撃	遲緩攻擊
スロウ・ストップ防御	遲緩・停滯防禦
スロウ弾	遲緩彈
スロウ防御	遲緩防禦
すんごいスフィア	很棒的天球
すんごいスフィアを奪え!	奪取很棒的天球
すんごいチョコボ	很棒的陸行鳥
聖吸収	聖吸收
成功の秘訣	成功的秘訣
聖戦の薬	聖戰之藥
成長の約束	成長的約束
聖なる魔石	神聖魔石
聖なる魔石	神聖魔石
青年同盟 武闘大会!	青年同盟武鬥大會!
青年同盟本部	青年同盟總部
青年同盟を強行突破せよ!	強行突破青年同盟
聖ベベル廟	聖培貝爾廟
セーブスフィア	記錄天球
セーフティビット	安全錢幣
石化手榴弾	石化手榴彈
石化・即死防御	石化即死防禦
石化の衝撃	石化衝擊
絶対クリティカル	絕對會心攻擊
銭投げ	擲錢
セファロタス	土瓶草
攻めぬく魂の輝き	奮戰不懈魂魄的光輝
攻めの方陣	進攻的方陣
セルシウス	賽爾修斯
ゼロ式機士	零式機士
戦士	戰士
船上の思い出	船上的回憶
全属性攻撃・吸収	全屬性攻擊吸收
戦闘鬼	戰鬥鬼
戦闘服S/M/L	戰鬥服S/M/L
戦闘権を手に入れろ!(ガガゼト山)	取得戰鬥認可(卡卡貝特山)
戦闘権を手に入れろ!(ジョゼ街道)	取得戰鬥認可(喬瑟街道)
戦闘不能	無法戰鬥
1000年前の牢獄	1000年前的牢獄
戦友のスフィア	戰友的天球
ソウルオブサマサ	沙馬紗之魂
属性	屬性
属性王	屬性王
卒業ミッション	畢業任務

た

原名	中文譯名
ダークエレメンタル	暗黑元素
ダークナイト	暗黑騎士
ダークネスレイン	黑暗之雨
ダークマター	黑暗物質
ダーリン	達令
ターレットA/B/C	轉台A/B/C
大回転シュート	大回轉射門
待機係数	待機係數
待機ゲージ	待機量表
対空弾	對空彈
退治弾	擊退彈
退治弾Lv.2	擊退彈Lv.2
だいじなもの	重要物品
タイダルウェーブ	海嘯
タイプ	種類
ダイブペッカー	衝刺啄木鳥
退魔の腕輪	退魔腕輪
退魔のしらべ	退魔曲
ダイヤの小手	鑽石手甲
大乱舞	大亂舞
体力!	體力!
体力の泉	體力之泉
体力の霊	體力之靈
体力の秘薬	體力秘藥
宝のありか	寶藏所在
タコーバ	沙漠大刀
黄昏のしずく	黃昏的水珠
戦う	戰鬥
ダチ	達奇
ダッシューズ	突進靴
ダット	達特
タネ大砲	種子大砲
旅のきっかけ	旅程的契機
タマのすず	鈴鐺
だまらせギキ	封口毒蛇
ダメージ	損傷
ダメージ9999	損傷值9999
ダメージ限界突破	損傷界限突破
たゆまざる攻撃	不鬆懈的攻擊
ダラヤ	達拉亞
タリスマン	護身符
タルウィ	塔爾維
タロ	塔羅
タローマティ	塔羅麥提
タロットカード	塔羅牌
ダンシングソード	劍舞
ダンス	舞蹈
断動	斷動
チームLv	隊伍等級
チェイン	連鎖
誓いのヴェール	誓言的面紗
力の追及者	力量追求者
チケットの販売!	販賣門票!
チタンバングル	泰坦腕輪
血ぬられた……	血染的……
チャク	恰克
ちゃっかりギキ	貪心的基奇
チャップ	查普
チャパ	查帕
チャンピオンベルト	冠軍腰帶
長者のしるし	長者之証
挑戦!ガンシューティング	挑戰!射擊遊戲!
チョコボ	陸行鳥
チョコボイーター	陸行鳥吞食者
チョコ牧場	陸行鳥牧場
チョコボっ!	陸行鳥!
チョコボの尾	陸行鳥之尾
チョコボの羽	陸行鳥羽毛
チョコボを追いつめろ	追捕陸行鳥
賃金	酬勞
沈黙	沉默
沈黙・暗闇防御	沉默黑暗防禦
沈黙攻撃	沉默攻擊
沈黙手榴弾	沉默手榴彈
ちんもくダンス	沉默之舞
沈黙の衝撃	沉默衝擊
沈黙防御	沉默防禦
ツインスターズ	雙星
通信スフィア	通信天球
月の腕輪	月之腕輪
月のカーテン	月之簾
月のカーテン改	月之簾改
つっこむ	衝撞
強くてニューゲーム	變強後重新遊戲
ティアラ	花冠
ティーダ	提達
ティーダ復活エンディング	提達復活結局
ディープハイズォ	深海藍
停止の衝撃	停止衝擊
ディニクチス	迪尼契斯
ディフェンス	防禦
ディフェンスソング	防禦之歌
ディフェンダー	防禦者
ディレイ	延緩
ディレイアタック	延緩攻擊
ディレイバスター	延緩重擊
ティンダロス	汀達洛斯
デーヴァ	梵天王
敵よせの腕輪	誘敵腕輪
デス	即死
デスゲイズ	死亡凝視
デスペタル	死亡花瓣
デスベル	宣告死亡異常
デスミサイル	死亡飛彈
鉄巨人	鐵巨人
徹甲弾	徹甲彈
鉄壁	鐵壁
デトネイター	雷管
電気玉	電氣球
電撃コダイゴ	電擊子大吾
天使のイヤリング	天使耳環
テンタクルス	觸手
天地の破壊者	天地破壞者
天雷の指輪	天雷戒指
トゥーダイス	雙骰
トゥーム	多姆
堂々	堂堂
同盟アタッカー	同盟攻擊者
同盟ウォリアー	同盟戰士
同盟コマンド	同盟突擊者
同盟スカウト	同盟斥候
同盟ソーサレス	同盟法師
同盟ソルジャー	同盟士兵
同盟トルーパー	同盟騎兵
同盟ファイター	同盟鬥士
同盟フェンサー	同盟劍士
同盟マスター	同盟指揮官
同盟レンジャー	同盟遊俠
トーナメント	錦標賽
トーブリ	特布里
トーブリ事務所	特布里事務所
トーブリをさがせ!	尋找特布里!
トーメ	多梅
トールボーイ	巨型炸彈
トカゲ撃ち	射擊蜥蜴
トカゲラン	蜥蜴奔跑
ドグ	多古
毒消し	解毒劑
特殊効果	特殊效果
特殊パーツ	特殊零件
毒の牙	毒牙
毒の衝撃	毒之衝擊
特級男戦闘員	特級男戰鬥員
特級女戦闘員	特級女戰鬥員
突撃党員	突擊黨員
突撃の時	突擊之時
とっておき	防範未然
ドナ	朵娜
盗られたら盗り返す!	被偷的東西就偷回來!
ドリームポーリン	睡眠花粉
ドルメン	石桌墳
ドレイクキラー	龍之殺手
ドレイン	吸血
トレード	指名選秀
トレーニング	訓練
ドレス	服裝
ドレスアップ	換裝
ドレスフィア	服裝天球
トレマ	特雷瑪
トワメル=グアド	德瓦梅爾=古阿特
ドンガ	東加
とんずら	逃走
トンベリ	通貝利
トンベリ暴れ斬り	通貝利狂暴斬
トンベリ暗黒斬り	通貝利黑暗斬
トンベリ一発斬り	通貝利一發斬
トンベリ四重斬り	通貝利四重斬
トンベリ石化斬り	通貝利石化斬
トンベリ黙り斬り	通貝利沉默斬
トンベリ止め斬り	通貝利停滯斬
トンベリ眠り斬り	通貝利睡眠斬
トンベリ猛毒斬り	通貝利猛毒斬

な

原名	中文譯名
ナーダラ	娜妲菈
ないしょのミッション	秘密的任務
ナギ総合公司	和平綜合公司
ナギ・フリーパス	和平免費護照
ナギ平原	和平平原
ナギ・割引パス	和平折價護照
ナスホルン	犀牛
謎の青年	謎之青年
なにごともな~い	什麼事也沒有
なやましげな香水	感性的香水
ならずもの	放浪者
南極の風	南極風
なんでも2倍	所有2倍
逃げる	逃跑
23代目オオアカ屋	第23代大赤屋
日輪の守り	日輪之守護
柔弱!	柔弱
ヌージ	努吉
ヌージのスフィア	努吉的天球
ぬすっと	盜賊
ぬすむ	竊盜
ネカバースト	自向爆發
ねじりはちまき	頭帶
ねぼけオチュー	貪睡食腐獸
眠りの衝撃	睡眠衝擊
呪われし蛇	詛咒之蛇

は

原名	中文譯名
バーサーカー	狂戰士
バーサク	狂暴化
バーサク攻撃	狂暴攻擊
バーサク防御	狂暴防禦
バーサクミサイル	狂暴飛彈
バーストショット	爆裂射擊
バーチェラ	帕契拉
バーティゴ	巴提哥
ハードシーズ	硬化種子
ハードショット	穿甲射擊
ハードハニー	硬化蜂蜜
ハードリーフ	硬化葉片
バーニングソウル	燃燒之魂
バービュート	巴比特
ハーフデスペタル	半死花瓣
ハイウォール	高階障壁
バイオ	生化
バイオミサイル	生化飛彈
倍数コンボ	倍數連段
ハイズォ	[illegible]
倍速の腕輪	倍速腕輪
ハイトワスプ	大黃蜂
パイナップル	手榴彈
ハイパーリスト	[illegible]
ハイポーション	高級回復劑
パイン	佩因
パインのスフィア	佩因的天球
ハグハグ	熱烈的擁抱
ハガーバグ	哈克蟲
ぱくぱくモンキー	貪心的猴子
ハザードアイス	危險冰彈
ハザードシェル	危險防護壁
バサーナの野菜	巴沙那野菜
バシネット	巴希里特
パスカット	抄截
爆弾	炸彈
発掘	挖掘
発掘査定機械	挖掘鑑定機械
発掘ランク	挖掘排行
バッセ	巴瑟
発生強度	發生強度
発生率	發生率
ハナ	哈娜
バニックフロージョン	恐慌炸彈
バハムート	巴哈姆特
破滅の炎	破滅之炎
パラライ	帕拉萊

原名	中文譯名
パラライ(ベベル)	帕拉萊(培貝爾)
パラライ(幻光体)	帕拉萊(幻光體)
パラライのスフィア	帕拉萊的天球
バリア	魔法防禦罩
バリアブルゲル	異變吉爾
バリーヴァルハ	巴利瓦爾哈
バリカー	帕利卡
はりせんぼん	千針刺
バルテロ	巴爾提羅
バロング	巴隆
パワーイレイサー	削弱力
パワーグローブ	力量手套
パワーショット	強力射擊
パワーブレイク	破壞力
パワーリスト	力量者
反アーマー弾	反裝甲彈
半減	減半
反属性弾	反屬性彈
万能薬	萬能藥
反パワー弾	反力量彈
反マジック弾	反魔法彈
反メンタル弾	反精神彈
ピアシングバグ	穿刺蟲
ピアノ	鋼琴
ビーカネル砂漠	比卡內爾沙漠
ピースのブローチ	和平胸針
ヒートバスター	熱重擊
ヒート乱舞	熱力亂舞
光の腕輪	光之腕輪
光のカーテン	光之幕
光のカーテン改	光之幕改
光の魔石	光之魔石
光るトンボ玉	閃光蜻蜓珠
ヒクリ	希克莉
ビコケット	比克特
ビサイド・オーラカ	比塞特・歐拉卡
ビサイド寺院	比塞特寺院
ビサイド島	比塞特島
ビサイドのカギ	比塞特的鑰匙
ビサイドのスフィア	比塞特的天球
ビサイドパターンが描かれたカギ	繪有比塞特圖案的鑰匙
ビサイド村	比塞特村
左マキナシズム	左馬其那席茲姆
ビット	閃標
びびらせる	威嚇
秘宝のガーディアン	秘寶守護者
ヒュージゲル	巨大吉爾
ヒュプノクラウン	催眠王冠
氷結!	冰結!
氷結コダイゴ	冰結子大吾
氷神の指輪	冰神戒指
避雷塔の魔物退治!	擊退避雷塔的魔物
ひるみ動作	退縮動作
疲労	疲勞
ピンチ状態	危急狀態
ピンチに……	危急時……
ピンチにウォール	危急時雙壁
ピンチにMP消費0	危急時MP消耗0
ピンチにクリティカル	危急時絕對命中
ピンチにシェル	危急時防魔壁
ピンチにプロテス	危急時防護
ピンチにヘイスト	危急時加速
ピンチにリジェネ	危急時回復
ファイア	火炎
ファイアストーム	火炎風暴
ファイアブレス	火焰氣息
ファイガ	狂火
ファイナルウォール	終極雙壁
ファイナルエリクサー	終極聖靈藥
ファイナルダンス	終極之舞
ファイナルフェニックス	終極不死鳥
ファイラ	烈火
ファルコン	隼
ファントム	幽靈
封印の洞窟	封印洞窟
ブースター	加速器
フェニックスの尾	不死鳥之尾
フォーカスチャント	完全集中
フォーシールド	四屬性護盾
フォーダイス	四骰
フォーハンド	四屬性之手
フォーブレス	四屬性氣息
フォーメーション	陣形
フォーリング	四屬性戒指
ブカラ	普卡拉
吹きすさぶ風	狂暴的風
ふきとばし	擊飛
不屈の闘志	不屈的鬥志
ブクタク	普達克
ふしぎな洞窟	不可思議的洞窟
ぶちかます	強烈撞擊
プチ通信スフィア	小通信天球
物理無効	物理無效
不敗之秘伝	不敗之秘傳
ふみにじる者	踐踏者
不滅の魂	不滅之魂
フライアイ	飛行邪眼
フライレ	弗萊雷
ブライン	黑暗
ブライン弾	黑暗彈
フラスカ	弗拉斯卡
ブラスター	爆破者
ブラスターマイン	爆破地雷
ブラストサンダー	暴風雷電
ブラックエレメンタル	黑色元素
ブラックプリン	黑布林
ブラックベルト	黑帶
ブラックホール	黑洞
フラッシュフラッド	大洪水
フリー・エージェント	自由球員
ブリザガ	極冷
ブリザド	冷氣
ブリザラ	寒冷
ブリッツボール	水中格鬥球
フリムスルス	弗利姆斯爾斯
ブルーエレメンタル	藍色元素
ブループリン	藍布林
フルケア	全回復
ブルブレア	普普雷特
フルブレイク	完全破壞
フルルボム	芙露炸彈
ブルワークL/R	堡壘L/R
フレア	核爆
フレア乱舞	核爆亂舞
ブレイク	破壞
ブレイクミサイル	破壞飛彈
ブレイスタイル	玩風
フレイムタン	火焰劍
フレイムドラゴン	火龍
ブレーキダンス	減速之舞
プレミア手榴弾	高級手榴彈
プロテクター	防護者
プロテス	防護
プロトキマイラ	原型融合獸
フロラフルル	花精
フロラボム	花精炸彈
フロラ魔法	花精魔法
フロリー	弗羅里
フロリーアクセル	弗羅里加速
フロリーガード	弗羅里防護
フロリーキャリー	弗羅里搬運
フロリーシールド	弗羅里防禦壁
フロリーストーン	弗羅里之石
フロリーデス	弗羅里之死
フロリーヒール	弗羅里治癒
フロリーポイズン	弗羅里之毒
フロリーリカバー	弗羅里復原
フロリーLv.2/Lv.3	弗羅里Lv.2/Lv.3
ぶんどりギキ	搶奪基奇
ぶんどる	搶奪
フンババ	芬巴巴
ヘイスガ	超級加速
ヘイスト	加速
ヘイストリング	加速戒指
ベースコイン	基礎硬幣
ベース特性	基礎特性
ベールブリン	貝魯普林
ヘキサフィート	赫薩菲德
ベクレム	貝克雷姆
ベスパ	貝斯巴
ペット屋さん	寵物店
ヘビーサレット	厚重鋼盔
ベヒーモス	貝希摩斯
ヘビマシンガン	重機槍
ベベル	培貝爾
ベベル宮	培貝爾宮
ベベル潜入大作戦!	培貝爾潛入大作戰!
ベライ	貝萊
ヘルファイア	地獄火
ヘルム割り	破壞頭盔
ベンゾ	班佐
ポイズンリーフ	毒葉
防衛党員	防衛黨員
砲機兵13型	砲機兵13型
砲機兵62型	砲機兵62型
防衛の砦	防衛之砦
防御パーツ	防禦零件
防御力アップ/ダウン	防禦力上升/下降
暴走機械を止めろ!	阻止失控機械!
ポーション	回復藥
ホーミングレイ	追蹤射線
ホーリー	神聖
ホーント	鬼魂
星から来た友人	星星來的朋友
星の腕輪	星之腕輪
星のカーテン	星之幕
星のペンダント	星之項鍊
北極の風	北極風
ボッツ	包茲
ポテトマッシャー	搗碎彈
炎吸収	炎吸收
炎・氷吸収	炎、冰吸收
炎・氷攻撃	炎、冰攻擊
炎と氷の同盟	炎、冰聯盟
炎と氷の指輪	炎、冰戒指
炎の一閃	炎之一閃
炎の戦鬼	炎之戰鬼
炎の魔石	炎之魔石
炎の指輪	炎之戒指
炎半減	炎減半
炎無効	炎無效
ホバー	浮游車
ボム	波姆
ボムのかけら	波姆的碎片
ボムの魂	波姆之魂
ポリスパイダー	波利斯蜘蛛
ボルケーノ	火山波姆
ボルト=キーリカ	波魯特=基利卡
ボルトドレイク	雷電龍
ボルン	波倫
ホワイトウィンド	潔白之風
ホワイトエレメンタル	白色元素
ホワイトケープ	白色披風
ホワイトハニー	白色蜂蜜
ホワイトファング	白牙
ホワイトプリン	白布林
ホワイトホール	白洞
ホワイトポーレン	白色花粉

ま

原名	中文譯名
枚数コンボ	枚數連段
マイティガード	超強防禦
マイティガード改	超強防禦改
マウントマイマイ	騎乘蝸牛
マカラーニャ湖	馬卡拉尼湖
マカラーニャの森	馬卡拉尼森林
まきあげる	奪取
マキナコマンダー	馬其那指揮官
マキナシズム	馬其那席茲姆
マキナシューター	馬其那射手
マキナストライカー	馬其那狙擊手
マキナソルジャー	馬其那士兵
マキナ派	馬其那派
マキナ派の自信作に挑戦!	挑戰馬其那派自信作品!
マキナハンター	馬其那獵人
マキナパンツァー	馬其那裝甲
マキナブースター	馬其那增幅
マキナマズル	馬其那砲擊兵
マキナリアクター	馬其那反應器
マキナレンジャー	馬其那突擊隊
マグ	瑪格
マジカルダンス	魔法之舞
マジカルパウダー	魔法粉末
マジカルフルルボム	魔法芙露炸彈
マジカルフロラボム	魔法花精炸彈
マジックイレイサー	魔法消去
マジックショット	魔法射擊
マジックスロット	破魔力
マジックブレイク	魔破
魔銃士	魔槍士
魔銃弾	魔槍彈
魔除薬	除魔藥
マスター	馬士達
マタドールの歌	鬥牛士之歌
マッスルベルト	肌肉帶子
マッドシーズ	瘋狂
魔導ダンス大全上巻・下巻	魔導舞蹈大全上卷/下卷
マバリアダンス	魔防禦之舞
魔法カウンター	魔法反擊
魔法ブースター	魔法加速器
魔法防御アップ/ダウン	魔法防禦上升/下降
魔法無効	魔法無效
魔物のお客はお断り!	不歡迎怪獸客人!
守りぬく勇気の光	堅忍守護的勇氣之光
守りのヴェール	守護之面紗
守りの腕輪	守護腕輪
守りの円陣	守護的圓陣
魔よけのおふだ	退魔護符
真夜中の叫び	深夜中的吶喊
惑わざる者	不惑者
魔力アップ/ダウン	魔力上升/下降
魔力の泉	魔力之泉
魔力の素	魔力之素
魔力の秘薬	魔力秘藥
マルチショット	多重射擊
マルチバースト	多重爆炸
マルネラ	瑪爾涅拉
マローダ	馬羅達
未確認物体	不明物體
右マキナシズム	右馬其那席茲姆
水吸収	水吸收
水の一閃	水之一閃
水の怪物	水之怪獸
水の魔石	水之魔石
水の指輪	水之戒指
水半減	水減半
水無効	水無效
ミスリルの小手	秘銀手甲
ミスリルバングル	秘銀腕輪
みちづれ	同歸於盡
満ちゆく癒し	圓滿的治癒
密会	密會
ミッション	任務
ミネルバビスチェ	女神胸甲
ミヘン街道	米漢街道
ミメットの野菜	米梅特野菜
みやぶる	看穿
みやぶるLv.2/Lv.3	看穿Lv.2/Lv.3
ミラーペタル	玻璃花瓣
無効	無效
むさぼりし者	貪婪者
むしばむ眠り	侵蝕的睡眠
ムスコのヨメ探し	幫兒子找媳婦
無双	無雙
無属性の知識	無屬性知識
メイチェン	梅臣
命中アップ/ダウン	命中上升/下降
メインコマンド	主要指令

原名	中文譯名
メガエーテル	超級靈氣藥
めかくしギキ	蒙眼睛的頭巾
メガトンベリ	超級冬貝利
メガバイタルW	超級活力W
メガフェニックス	超級不死鳥
メガポーション	超級回復劑
メガミックスW	超級混合W
メガメンタルW	超級精神W
目薬	眼藥
メニュー画面	選單畫面
メンタルイレイサー	精神消去
メンタルショット	精神射擊
メンタルブレイク	削智力
モーグリ	莫古里
モーグリを追え!	追蹤莫古里!
モーターガン	動力槍
モグアレイズ	莫古完全復活
モグアレイズジャ	莫古究極復活
モグウォール	莫古防禦壁
モグウォールジャ	莫古究極防禦壁
モグケアル	莫古治療
モグケアルジャ	莫古究極治療
モグチャージ	莫古充電
モグビーム	莫古光束
モグリジェネ	莫古回復
モグリジェネジャ	莫古究極回復
モニュメント	紀念碑
もののふの誉れ	武士的榮譽
モルボル	莫波爾
モルボルグレート	巨大莫波爾
や	
ヤイバル	葉巴爾(雅巴爾)
約された癒し	約定的治癒
休まずのワッペン	永不止息徽章
やすもの手榴弾	便宜手榴彈
やすらぎのポプリ	清心花香
野性の血脈	野性的血脈
ヤマイタケ	蘑菇
やまびこそう	山彥草
やるきをぬすむ	偷取鬥志
勇者の騎行	勇者的騎行
ユウナ	優娜
ユウナ様の風船配り	優娜發送汽球!
ユウナ像	優娜像
ユウナライブの真実!	優娜演唱會的真實!
ゆうわく	誘惑
輸送車を護衛!	護送運輸車!
口笛	口哨
ゆるぎなき防御	絕不退卻的防禦
妖術の心得	妖術心得
妖術の真髄	妖術真髓
ヨウジンボウ	保鏢
妖精のピアス	妖精耳飾
予備動作	預備動作
4属性吸収	4屬性吸收
4属性攻撃	4屬性攻擊
4属性半減	4屬性減半
4属性無効	4屬性無效
ら	
ラーニング	學習
雷神の指輪	雷神戒指
ライター	[illegible]
ライトキーパー	右門將
ライトキーパー術	右門將術
ライトニングボルト	閃電伏特
ライブラ	資料
ライン	通道
ラク	拉古
ラグナロク	諸神之黃昏
落雷玉	落雷球
ラストエリクサー	究極聖靈藥
ラストエリクサー改	究極聖靈藥改
ラストフェニックス	究極不死鳥
ラストライト	終極之右
ラストレフト	終極之左
ラセルタ	拉賽路塔
ラッシュアロウ	閃迅箭物
ランダムスロット	隨機轉輪
リアン=ロンゾ	利安=隆索
リサイクル精神	資源回收精神
リザルトプレート	效果記錄盤
リザルトプレート書換作戦!	效果記錄盤重新作戰!
リジェネ	回復
リジェネリング	回復戒指
リストバンド	護腕
リダウトL/R	堅壘L/R
リッチ	利奇
リハーサルだ~よ?	這是預演?
リバースショット	再生射擊
リバイバル	復活
リフレク	反射
リフレク貫通	反射貫穿
リペア魂	修理之魂
リペアのすべて	修理之所有
リペアマニュアル	修理手冊
リボン	緞帶
榴弾	榴彈
竜のウロコ	龍鱗
リュック	莉可
旅行公司の安全を確保せよ!	確保旅行公司安全!
リレイズ	完全復活
リン	林恩
リン探偵	林恩偵探
ルールー	露露
ルーンの腕輪	神秘腕輪
ルカ	盧卡
ルカ・ゴワーズ	盧卡・哥瓦茲
ルカ=シアター	盧卡=劇場
ルカ=シアター	盧卡=劇場
ルカ=スタジアム	盧卡=競技場
ルチル	露濟兒
ルフ	魯夫
ルブス	魯普斯
ルブラン	露布蘭
ルブランアジト潜入準備!	露布蘭基地潛入準備!
ルブラン一味	露布蘭一黨
ルブラン一味と競争!	與露布蘭一黨的競爭!
ルブランのアジト	露布蘭的基地
ルブランの置き土産	露布蘭留下的禮物
ルブランのスフィア	露布蘭的天球
ルブランのマッサージ	露布蘭按摩!
ルブルムドラゴン	紅龍
冷気の魔石	冷氣魔石
レイズ	復活
レウコフィラ	鼠尾草
烈火の指輪	烈火戒指
レッサードレイク	小龍
レッティ	雷迪
レッドエレメンタル	紅色元素
レッドプリン	紅布林
レフトキーパー	左門將
レフトキーパー術	左門將術
レベル	等級
レベルショット	等級射擊
レン	蓮
錬金の秘術	鍊金的秘術
ロイヤルクラウン	皇冠
牢獄のスフィア	牢獄的天球
ローリングサンダー	回轉雷電
ログ送信	傳送記錄
6属性の知識	6屬性知識
ロケーション選択画面	地圖選擇畫面
ロックマイマイ	巨石蝸牛
ロビピア	羅比亞
ロベイラ	羅貝拉
ロンゾの出撃を阻止せよ	阻止隆索出擊
ロンゾの信頼獲得	獲得隆索信賴
ロンゾ・ファング	隆索・毒牙
ロンゾ若衆	隆索年輕人們
わ	
ワイト	維特
ワイルドウルフ	野狼
わいろ	賄賂
別れの宣告	離別的宣告
災いの守り手	災禍的守護者
ワスプクィーン	蜂后
ワッカ	瓦卡
ワッカを探せ!	尋找瓦卡!
ワラン	瓦藍
ワンツ	旺茲





DigiCube 授權攻略本




ISBN 986-7623-13-4
00699
9789867623133
NT$ 699元 銘顯文化





DigiCube 授權攻略本




ISBN 986-7623-13-4
00699
9789867623133
NT$ 699元 銘顯文化



FINAL FANTASY X-2
FINAL FANTASY X-2
ULTIMANIA®
究極攻略
ファイナルファンタジーX-2
アルティマニア
Edited by Studio BentStuff
Published by DigiCube
顯銘文化
事業有限公司


FINAL FANTASY X-2
FINAL FANTASY X-2
ULTIMANIA
究極攻略
ファイナルファンタジーX-2
アルティマニア
Edited by Studio BentStuff
Published by DigiCube
銘顯文化
事業有限公司